闘うパソコンゲームマガジン

1989年6月1日発行（毎月1回1日発行）　第7巻　第6号 通巻第55号
昭和61年7月3日 第3種郵便物認可

コンプティーク

1989 6月号 530yen



突撃付録

謎のオマケ情報満載！
大戦略Ⅲ

How To Win

信長の野望・戦国群雄伝
スタートレーダー

（あのロードス島がジオラマになる!?）

大RPG特集

ビッグ・ロールプレイングゲーム全7本

サーク／スサノオ
クリムゾンⅡ
スターコマンド
リングマスターⅡ
ローグ・アライアンス
ウィザードリィ4ほか

C&C Computers and Communications

君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

ゲームの興奮は、ハードで決まる。

そろそろテレビゲームだけじゃものたりない。もっと迫力のあるシーンが見たい。もっと広いRPGの世界をプレイしたい。そう感じていたら、君にはこんどのPC-8801FEがピッタリ。



なにしろハードのパワーが違うんだ。320Kバイトタイプの5インチディスク2台内蔵と記憶容量はバッチリだし、スピードも8ビットで最高クラスの本格パソコン。もちろん、512色中8色のグラフィック機能やFM音源の表現力もバツグン。なにしろPC-8800シリーズ用の山ほどあるすぐれものゲームソフトがたっぷり楽しめるわけだし、パソコン通信にも、やがてはワープロやプログラミングにもチャレンジできる。この手軽さでこの実力・この魅力なら、もうのがす手はないんじゃない？

テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。

そのうえ、PC-8801FEは、テレビのビデオ入力端子に直接つなぐことができるんだ。だから、専用ディスプレイがなくても、テレビにつなげて、すぐに楽しむことができちゃう。たとえば、リビングの大型テレビでゲームをプレイするなんて最高。巨大なモンスターたちが、目の前にグングン迫ってくる。この迫力、ちょっと言葉じゃ説明できないな。おまけにPC-8801FEは、これまでのPC-8801MA/FAの約4分の3の大きさ。しかも、グッと軽い。だから、家の中で、あっちへこっちへと、気楽に移動



できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。

ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。





NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ

PC-8801FE

テレビとつなげる本格パソコン

320Kバイトタイプ5インチFDD
2台内蔵―― 本体標準価格
（ディスプレイは別売です）

129,000円で新登場。
（税別）

おかげさまで90年

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。
ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

コンプティーク 6

1989 ⑥ June Vol.55 発行／角川書店

CONTENTS

COVER & PINUP
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／藤野笛羽
HAIR & MAKE／小原ナオキ
MODEL／坂上香織



もうすぐ梅雨がやってくる。もしも彼女と一緒なら、そんなウットーしい季節も、きっと快適に過ごせるに違いない。そう確信させてしまえるだけの美しさと、さわやかさを持っている女の子が坂上香織ちゃんです。

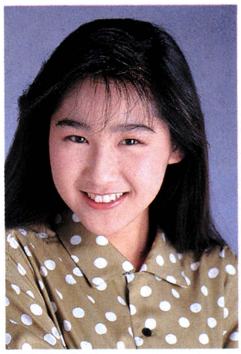
ビッグ ロールプレイング 大RPG特集

気分はもう初夏！ 梅雨ひとっ飛びの7大ゲーム 7SOFTS

付録 ザ・システムソフト 大戦略III

大戦略III・完全詳報＋産地直送新作3本情報＋ハグレ体感隊始末記＝ためになるニッカニカの面白さ!!





『トップシークレットテレフォン』お引っ越しのお知らせ!!

このたび、福袋からリハウスしてきましたトップシークレットテレフォンです。これからも、データバンクで紹介したアイドルの声、次号予告をはじめ、いろんな企画でガンバッていきたいと思っていますので、ヨロシクネ!! で、今月は…というと、それは、電話をかけてからのお楽しみョ。くれぐれもダイヤルを間違えないようにね。

(03)221-9999


GUNSHIP™
★★★★
THE HELICOPTER SIMULATION
3Dリアルタイムシミュレーションゲーム
大空戦。
★ガンシップ★
——指令。攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチで出撃せよ!
実戦の緊張が体験出来る、3Dリアルタイムシミュレーションゲーム"ガンシップ"。諸君は、空飛ぶ戦車と呼ばれる米陸軍攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチに乗り込み、与えられた任務を次々と遂行しなければならない、TADSが諸君の目となり、敵攻撃目標をとらえ、コクピットのCRTに距離と敵の映像を写し出す。30㎜機関砲が火を吹き、ヘリファイアー(攻撃ミサイル)や、2.75インチFFARが次々と発射される。戦場では、一瞬の油断がそのまま死につながる。——
マイクロプローズがPC-98ユーザーに送る"ガンシップ"いよいよ近日発売となります。
PC-9801VM2以降●PC-9801UV2以降 ¥11,800(消費税別) 4月28日発売予定
MSX版近日発売予定
ARMING YOUR AH-64A
CURRENT WEIGHT: 18424
MAXIMUM WEIGHT: 19900
MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE
マイクロプローズジャパン株式会社 〒183 東京都府中市若松町1-3-28 TEL:0423(33)7781 FAX:0423(33)7783

STAR

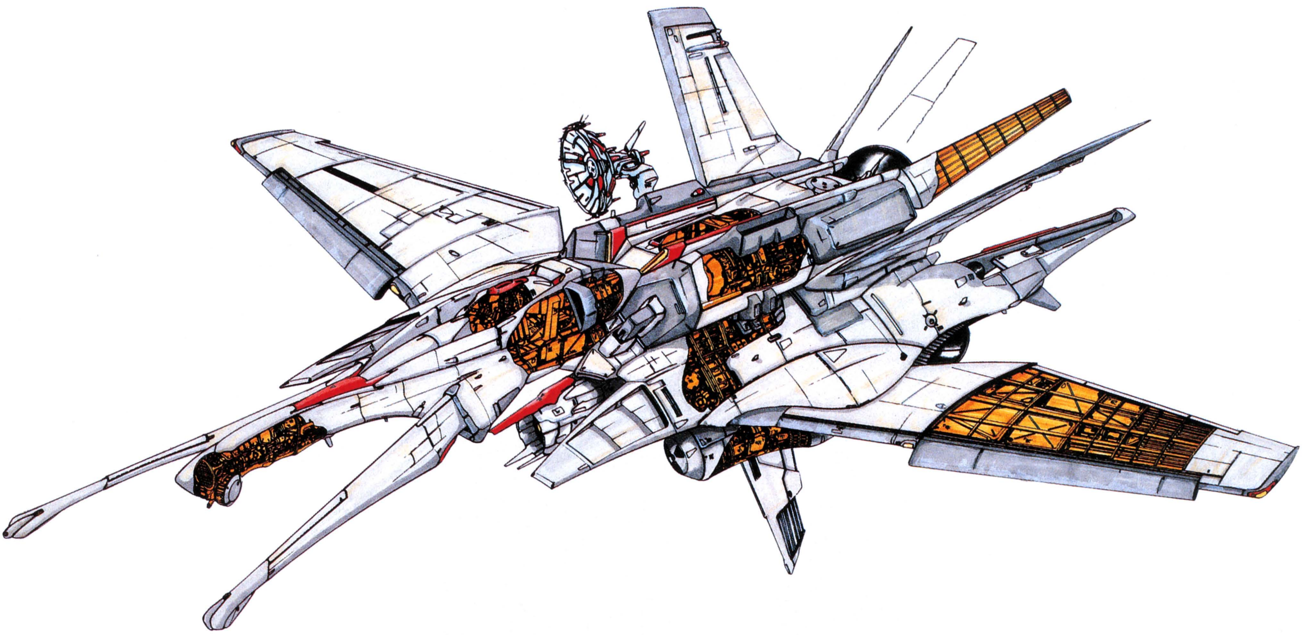
好評発売中!!

PC-8801SR以降VAシリーズ対応

5"2D(4枚組)

標準小売価格8,700円(税別)

■FENRIL Total Length:42.4m Fuselage Length:14.8m Dry Weight:68.1t
Fully-Labed Weight:113.6t Nuclear Impulse Engies X3
Thrust Ratio:6:9 Cargo Capacity:13t×1:28t×1
40t Cargo Module×1(Optional)
Crew:2crew members
Main CPU:Adari-80386



■MIDIRA In the past, this land flourished as the self-governing City of the star system. However, it has lost all of its previous vestiges and presently serves as a trding center for the guilds of the traders

■LUFA In the same manner as Midira flourished as a city of Commerce, Lufa has aspects of splendor as a planet of trade and commerce, There are a large number of private facilites and in one port of the planet, there are also humerous military facilies such as the military aircraft hangars.

PC-9801版 5月26日新発売!!

TRADER

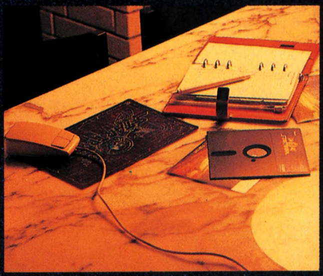


"The one with wings of light is thrown away in to the towering skies of the goods,
The anger of the Giant God has shaken the heavens,
taking away the wings of light,
The light is now lost and the door of the sky grows heavy,
What lies ahead is a des tiny to crawl on the ground
with the lamentations of humans."

From "The Seal of the Gian God" of the
"Seven Buried Manuscripts."



①MAPポスター
強度が高く、折り目のつきにくい特殊な材質でつくられたMAPポスター。恒星間航路図をイメージしたデザインはこれからの激戦を予想させるのにピッタリ！



②オリジナルDISKマット
高級感あふれるDISKマットは使い方自由自在。マウスマットにしたり、机の上にさりげなく置くだけで君の部屋がセンスアップ！





③マニュアル(オールカラー)
マニア心をくすぐるメカデザインの数々や図解入り武器紹介などイラストや写真をふんだんに使った贅沢なマニュアル

④ファルコムカタログマガジン
78Pとボリュームたっぷりのこのカタログには、"スタートレーダー"のワンポイント攻略法を漫画でわかりやすく説明した「タッチャンのシューティング講座」や主人公カインの過去のプロローグが描かれたコミック「スタートレーダー」などが載ってる超豪華完全保存版。

今までよりも厚みを増し重感たっぷりの新パッケージの中には…？

①MAPポスター(A2サイズ)②オリジナルDISKマット③マニュアル(オールカラー)④ファルコムカタログマガジン(なんと78P.マンガ付)⑤キャラクターステッカー⑥オリジナルDISKシール、オリジナルカラーエンベロープ(各4枚)など、まるで宝箱のようにオリジナルグッズが満載だ！



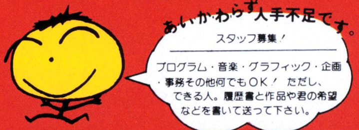
⑤キャラクターステッカー
ロゴやイラストを使ったシャレたデザインのステッカー。DISKやファイルなどに貼れば、君だけのオリジナルグッズに早変わり！

⑥オリジナルDISKシール、エンベロープ
SFムードたっぷりの中にもファンタジー要素を匂わせる美しいエンベロープや見る角度によってイメージが変わるDISKシールなど、細いものにまで手を抜かない。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留てお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハカキて、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714



夢幻戦士 Th

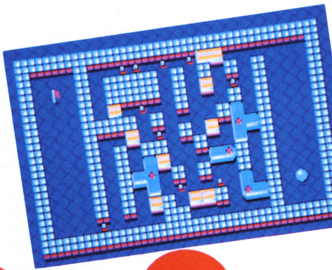
ヴァリ

世界征服をたくらむ夢幻王ログレスを倒すため、幻想王女ヴァリアによってヴァリスの戦士となった優子。ログレスを失ったヴェカンティの混乱は新たな支配者誕生をむかえ、支配力を失い迫害ゆえ狂暴化したログレスの軍団は復讐を果すべく優子に襲いかかる。だが王女ヴァリアは現れない。ヴァリアは優子を見すてたか？　不気味に静観する新たな君臨者残忍王メガスと側近ダリスの仕組んだワナは、確実に優子を死へといざない、世界を破滅へと導きつつあった…。

information

ヴァリスIIのヒロイン〝優子〞のイメージガール募集にたくさんのご応募を頂きましてありがとうございました。ご応募は４月28日を持って〆切ましたのでご了承下さい。全候補者の中から書類選考の上、最終候補者数名を７月号で発表します。そこで誌上オーディションを行い、皆さんの投票で〝優子〞を決定します。投票者にも豪華プレゼントを用意しておりますので、たくさんの投票よろしくお願いいたします。

あなたが創るパズルです。



ブロックを移動させて迷路をぬけるパズルゲームのコンストラクション・ツール。
ブロックや障害物を設置して、マップはプレイヤーが創ります。
初級・中級・上級…プロ級のサンプルマップを多数収録。これだけでも充分楽しめます。



●コンストラクション・ツール●

めいず君

PC-88SR ¥5,800 5月12日発売予定
PC-98・MSX2 開発中

※表示されている製品の標準価格はすべて税抜きです。

HOT NEWS!!

J&P渋谷店にテレネットコーナーができました!!

新作情報はもちろん、HOTな情報も盛りだくさんです。ぜひ来てくださいネ!

☎03・496・4141

LINE-UP

テレネットゲーム全タイトルの全曲150曲以上を収録!

TELENET MUSIC BOX

■CDプレイヤーの機能満載■

今、パソコンがオーディオになる。

PC-88SR
PC-98
¥2,980



DEATH BRINGER
デス・ブリンガー

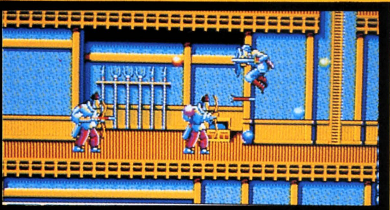
CD & DISK
▶このマークの付いている商品はコンパクトディスク付きです



■遠くから敵を表示する3D型RPG。
■キャラクターの位置関係を重視したSLG型戦闘モード。
■技能ごとに成長する新レベルアップ・システム。
■キャラクターの個性を形成する膨大なパラメータ。

X68000 5″2HD　PC-88VA 5″2HD
PC-98 5″2DD・5″2HD・3.5″2HD　各¥9,800

XZR II
エグザイル



■スピーディ&スムーズ、グレードアップした操作性。
■多発、綿密な視覚的イベント。
■全世界をのみ込む衝撃的シナリオ。
■広大な世界を表現するデーター量アップ。

この製品はXZRがなくてもプレイできます。※MSX2はアスキーの商標です。

PC-88SR 5″2D
PC-98 5″2HD・5″2DD・3.5″2DD
MSX2 3.5″2DD　各¥8,800

GAME-RU-VIDEO
ヴァリスCLUB

現在、㈱日本ソフトバンクさんからテレネットを主題にしたビデオマガジン"ヴァリスCLUB"が発売されています。面白情報満載のこのビデオ。
お求めはお近くの大手家電店、または書店でどうぞ。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

表示の価格はすべて税抜きです。

ご注意　お求めの際は、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

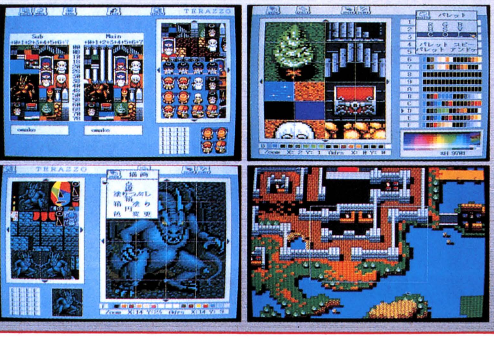
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800

資料請求券
コンプティーク
⑥

MSX2「ラプラスの魔」好評発売中!



Terazzo
SPRITE EDITOR PRO-68K



テラッツオは初心者からプロまで幅広く使える、X68000用本格的スプライトエディタです。

近▶日▶発▶売

標準価格 19,400円

雪の国クルージュX68000版
5月下旬発売予定!

雪の国クルージュ

定価 **¥8,800**
(5″2HD 3枚組)

- 「クルージュ」オリジナルシナリオに多数のイベントを追加し(X68000版専用バージョン)アクション・アドベンチャー・ゲーム新登場!
- 目を見張る素晴らしいグラフィックに広大なマップ(512×512、256色) ● 更に奥深い謎の連続、そして次々と明らかになる新事実!
- ストーリー重視の新しいゲームジャンルのアクション・アドベンチャー。
- 多数のオリジナルB.G.Mに加えて、ADPCM(音声合成)による豊富な効果音。

ガルフストリーム



新作ついに登場!!

- 従来のメッセージの会話ではなく、随所にアニメーションを使用。
- コマンド選択によらず、戦闘シーンは、人間VS人間の迫力溢れる本格的な決闘シーンを再現。
- 多数のオリジナルBGMと豊富な効果音が、更にゲームを盛り上げます。
- 近未来を設定した泥臭いダウンタウンのイメージを舞台に人間臭さ溢れる全く新しいジャンルのR.P.G.

■発売機種
- PC-9801M/VM(5″2HD 3枚組)……5月中旬発売予定
- PC-9801F/VF(5″2DD 3枚組)……5月中旬発売予定
- PC-9801UV(3.5″2HD 3枚組)……5月中旬発売予定
- PC-8801SR以降(5″2D 6枚組)……5月下旬発売予定
- X1Turbo専用(5″2D 6枚組)……6月中旬発売予定
- MSX2+(3.5″2DD 3枚組)……6月下旬発売予定

定価 **¥8,800**

トリトーン ファイナルX68000版堂々登場! 新発売!

トリトーン ファイナル
TRICORN FINAL

- 爆発的人気を誇る「トリトーン」の決定版! X68000専用バージョン、初のアクション、R.P.G.。
- 「トリトーン2」オリジナルシナリオを超える数々の謎とイベント。そして、増大なアイテム数と魔法数。
- 魔法効果をよりビジュアルに表現させた抜群のアクション性能。
- オールタイム・フルカラー(512×512、256色)二重マップクロールのX68000専用グラフィック。
- ADPCM(音声合成)搭載の豊富な効果音。
- ミュージックファン待望のオリジナルB.G.M.20曲。

定価 **¥9,800**
(5″2HD 4枚組)

※表示価格には消費税は含まれておりません。
※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、電話番号を明記の上、現金現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)

制作:リー・ウェイ・コーポレーション
販売:ザインソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1 TEL.(0794)31-7453

資料請求券
コンプティーク
6月号

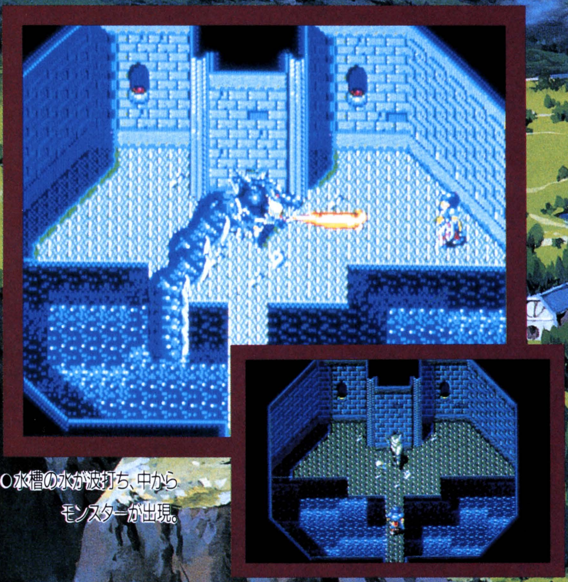
MICRO CABIN

Xak [サーク] ™

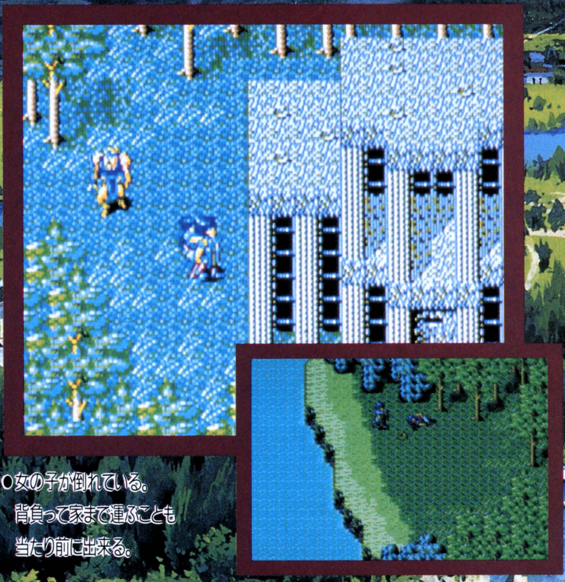
The Art of Visual Stage

スタートは主人公の住むフェアレスの町から……

しかし、一歩町の外へ足を踏み込めば、そこは戦いの世界。体は小さいのに異様に強いモンスターや奇妙に接近してくるモンスター達が襲いかかる。右へ進めば毒沼、左へ進めば断崖絶壁。こうしてゲームを進行している間もVRシステムの効果により今までとはまったく違った自然な感じを体験して頂けることでしょう。他にも女の子を背負ったり、ゴンドラに乗って眼下の地へと移動したり、Xak独自の演出が各所に盛り込んであるのです。そうして、ようやく地下の町ネムヌへたどり着く、ここでしばしの安息。さあ、この先いったいなにが待ち受けるのか!?BGMはすべてオリジナル、全43曲の挿入曲がXakの世界を存分に引立ててくれます。この素晴らしい世界感を一刻も早くあなたに実感して頂きたい。



○水槽の水が波打ち、中から
モンスターが出現。



○女の子が倒れている。
背負って家まで運ぶことも
当たり前に出来る。

特報：Xak サウンドエフェクトCD 5月25日新発売! ㈱ポリスターDatamレーベルより

つぃに手にする時が来た!

新開発「VRシステム」による超自然感覚

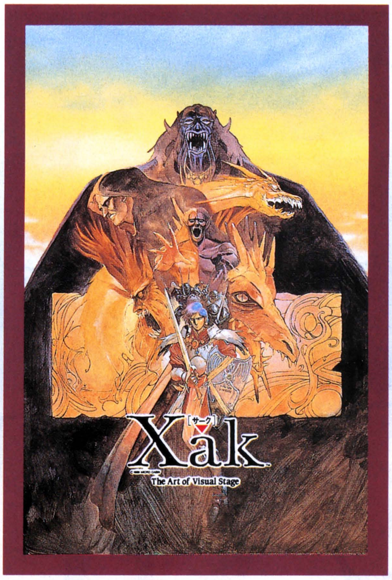
フルサイズ、迫力のゲーム画面

個性を持ったキャラクター

精密なグラフィック

オリジナルシステムメニュー

5月発売!



PC88SR以降/PC98シリーズ（6月発売）

¥8,800 標準小売価格

（表示の価格には消費税は含まれていません）



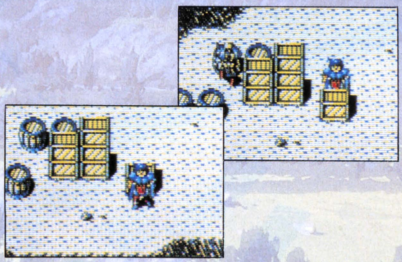
●マグマ地帯はドラゴンの背に乗って進め。



●これが基本画面。画面サイズなどを変化させることによって
キャラクターのスピード調整も出来る。

これがVRシステムだ

この写真を見ても違いのわかる人は少ないでしょう。
しかし、これが従来のRPGに欠けていた最大の点なのです。プレイしてみて初めてその素晴らしさに気づいて頂けることでしょう。このVRシステムの搭載によってRPGはまったく新しく生まれ変わったのです。



アクション性

個々に個性を持ったキャラクターの動きとスピード。従来のRPGと同じ感覚では……。

会話が豊富

会話がバラエティー豊か。メッセージ数が多いので会話だけでも十分楽しむことができます。

マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

マイクロキャビン インフォメーションダイヤル 0593(53)3611

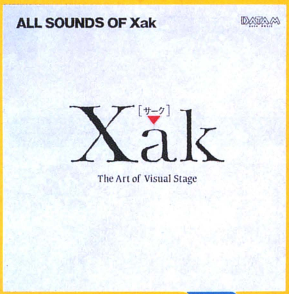
DATAM
DATA MUSIC

データムより緊急発進(リリース)!!



Xak［サーク］

The Art of Visual Stage



〔収録内容〕
マイクロキャビンのRPG「サーク」の全BGMをX68000で収録した究極のBGM集！
〔曲目リスト〕
1.Xak(オープニング)　2.フェアレスの町　3.教会　4.メッセンジャー　5.ショップ　6.悲しみ　7.やすらぎ　8.微笑み1　9.微笑み2　10.不安　他全42曲

■CD　H24X-10003　税込定価2,472円(税抜定価2,400円)
■MT　X21X-3503　税込定価2,163円(税抜定価2,100円)

ZAVAS
サバッシュ

ゲームデザイナーによるインサイド・ストーリー付き曲解説でサバッシュの世界がよりリアルに見えてくる。



〔収録内容〕
アレンジバージョン2曲を含む感動の一枚。「サバッシュ」の世界をサウンドで再現!!
〔曲目リスト〕
1.オープニング組曲　2.サバッシュのテーマ(プロローグ)　3.メイン・タイトル(オープニング)　4.モンスター・バトル　5.エンドタイトル(エンディング)　6.悲劇のテーマ　7.ファイナルシューティング　8.ショッピング　9.きずな　10.苦闘の果て　他全23曲

■CD　H28X-10004　税込定価2,884円(税抜定価2,800円)
■MT　X24X-3504　税込定価2,472円(税抜定価2,400円)

サバッシュのテーマ(プロローグ)
～解説より～

地平線の向こうに朝日が登る……静かに、しかし力強く……それは、闘いの夜明けでもあるかのように……そして、いつの日か来るであろう平和な日々への架け橋のように……。そしてメインタイトルへと……。

4月25日 ON SALE

特報!!
「TATUJIN」でおなじみ、東亜プランのゲーム・ミュージック発売決定!!

ラストハルマゲドン全曲集



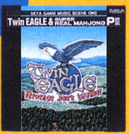
■CD　H30X-20010
税込定価2,812円
(税抜価格2,730円)
■MT　X25X-1010
税込定価2,359円
(税抜価格2,290円)

J.B.ハロルド・サウド コレクション1



■CD　H30X-20014
税込定価2,812円
(税抜価格2,730円)
■MT　X25X-1013
税込定価2,359円
(税抜価格2,290円)

トゥインイーグル&スーパーリアル麻雀パートIII



■CD　H24X-10001
税込定価2,472円
(税抜価格2,400円)
■MT　X21X-3501
税込定価2,163円
(税抜価格2,100円)

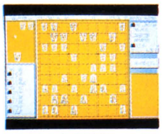
PSY-O-BLADE



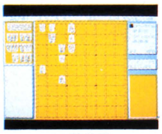
■CD　H28X-10002
税込定価2,884円
(税抜価格2,800円)
■MT　X24X-3502
税込定価2,472円
(税抜価格2,400円)

データムビデオ第一弾
「スーパーリアル麻雀パートII・III&トゥインイーグル」7月25日発売決定！

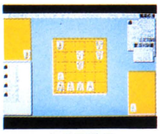
POLYSTAR ポリスターレコード
〒107　東京都港区南青山5丁目1-2　TEL.03(406)8161



●本将棋



●詰将棋

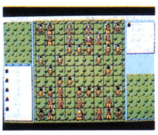


●５五将棋



●書体編集

こんなこともできるぞ！
編集機能で、コマのデザインも自由自在!! 兵士のキャラクターをつくって、ウオーシミュレーション風の盤面にしてみました。あなたは、どんなデザインで楽しみますか?



最強の将棋ソフト！
短手数詰将棋を解く速さは超プロ級。

■豊富な機能

対　　局　人間・コンピュータ・通信と相手を選択できる。先手・後手の選択も自由自在。コンピュータはレベル１〜３、研究用１〜２と豊富なレベルから選べる。（研究用はかなり長考しますが、強い。）

再　　現　基本操作は、左クリックで進み右クリックで戻る。１手ずつモード、スロー再現、高速再現、最初と最後へジャンプなど、必要に応じて選べる。

ファイル　ロード・セーブも非常に簡単。MS—DOSになじみのない人にもすぐ操作できるようになります。

盤面設定　駒落ち、詰将棋の設定が簡単な操作でできます。

その他

●棋譜出力・盤面出力
MS—DOSのテキストファイル形式で出力します。ワープロなどで自由に取り込んで、加工することができます。

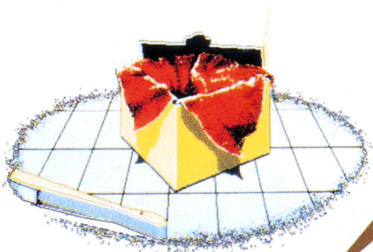
●定跡編集
定跡を入れるとコンピュータの思考時間が節約され速くなります。定跡をどんどん増やせば、無敵になる!?

●書体編集
駒・盤面・背景などを自由に設定できます。CG（コンピュータ・グラフィックス）のおもしろさを存分に味わうことができます。参考例として、いくつかのデータ容易しました。駒・盤面をいろいろ取り替えれば、また違った雰囲気で楽しめます。

●環境設定
面倒な通信設定、バス設定などもすべてワンタッチ感覚。設定を保存すれば、次に設定し直す必要はありません。

●５五将棋
盤面が小さくなり、駒の数も少なくなったミニ将棋です。でも、複雑さは変わりません。新しい将棋で、新しい定跡を見つけよう。

手ごたえありっ!!



将棋ファンをうならせて…
絶賛発売中!!

森田将棋Ⅱ

X68000版5月26日発売！ ¥10,000(税ぬき)

■PC-9801UV/UX
■3.5インチディスク2HD版1枚組……¥10,000（税ぬき）
●RAM512K以上2ドライブ専用
●通信には全二重式モデムが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）がご使用になれます。

■PC-9801PA/RX/VX/VM/M
■5インチディスク2HD版1枚組……¥10,000（税ぬき）
●RAM512K以上2ドライブ専用
●通信には全二重式モデムが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）がご使用になれます。

FM TOWNS FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER
■FMTOWNSモデル1・FMTOWNSモデル2
■CD-ROM1枚……¥14,800（税ぬき）
●マウス完全対応
●棋譜のセーブには3.5インチ2HDのディスケットが必要です。
●通信には全二重式モデム（FMT-MD201）等が必要です。

Reichsritter
ライヒスリッター

古代トランティス歴
ライヒスリッターと呼ばれた
帝国騎士団がいた……。



ライヒスリッター………かってこの地、トランティスに栄えたという古代ギヤン帝国。その帝国が魔族の侵攻にあい滅亡の危機に瀕した時、勇敢なる騎士達が立ちあがり魔族を掃討。ギヤン帝国に再び平和を取り戻したという。人々は、彼ら帝国騎士団を「ライヒスリッター」と呼び称賛した……。
ところが歳月が流れるうちに、人々は平和の中、自分の利益追求に明け暮れ、遂には、対立、離反などによって、七つの王国に分裂してしまった。それにともなって魔の侵攻の事も、ライヒスリッターの事さえも、伝説として語られるのみとなっていった。
そんな世の中にあっても、魔の復活を予期していた者がいた。主人公の父親である。彼はトランティスの南の地に王国を築き、やがて起こるであろう魔族侵攻に備えながらも、魔の大軍に対抗するためには、トランティス全土の騎士達の団結が不可欠であると考えていた。その父も志なかばで遺言を残し、他界してしまった。
主人公であるあなたは、遺言により魔の復活を知り、父の遺志を受け継ぎ、魔族の対抗しうる王国を築くべく諸国の統合に乗り出した。それは、帝国騎士団ライヒスリッターの復活への第一歩でもあるのだ。
しかし、その道のりは厳しい。他国の国王は自国の利益にだけ執着し、魔の侵攻に気が付いていないのだ。

◆従来のシュミレーション・ゲームにRPGの要素を加え、個性ある人々、英雄・将軍たちと会話が可能です。彼らとの会話で、情報収集や味方につけたりなどができ、戦いを有利にすることもできるのです。
◆時には、他国と戦うこともあるので、自国の国力を貯え、兵力を整えておくことも大切です。
◆グラフィックもPC98ならではのリアルで重厚なもので、あなたをライヒスリッターの世界にひきこみます。
◆シュミレーションの新しい形が、このライヒスリッターなのです。この春、PC98版で登場予定です。こう御期待！

■PC-9801RA/RX/VX/VM/M
■5インチディスク2HD版2枚組
●RAM640K以上2ドライブ専用
●NEC純正MS-DOS(Ver2.11以上)システムディスクが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）をご使用になれます。
■¥8,000（税ぬき）●MSDOSは米国マイクロソフト社の商標です。

■PC-9801UV/UX
■3.5インチディスク2HD版2枚組
●RAM640K以上2ドライブ専用
●NEC純正MS-DOS(Ver2.11以上)システムディスクが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）をご使用になれます。
●FM音源対応　■¥8,000（税ぬき）●MSDOSはマイクロソフト社の商標です。

ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F TEL03—366—4345


KONAMI
コナミ・レーベル
誕生
ファンの熱い支持が、コナミのサウンドワールドをジャンプアップさせた!レーベル第一弾は、ゲームミュージックファン待望の「サンダークロス」コナミ・サウンド開発チーム"矩形波倶楽部"のスペシャルアレンジを全面的にフューチャーしての登場だ。
THUNDER CROSS
スペシャルアレンジ "Skywarker"(2st.BGM)&オリジナルサントラ 全13曲
A-JAX
スペシャルアレンジ "Final Command"(メドレー)
SALAMANDER
スペシャルアレンジ "Cross Fire" (メドレー)
HOT CHASE
オリジナルサントラ全10曲
GRADIUSⅡ
スペシャルアレンジ "Farewell"(エンディングBGM)
THUNDER CROSS
CD 267A-7730 ¥2,843円(税込価格)
CT 230T-3703 ¥2,369円(税込価格)
キングレコードより5月21日発売
◀演奏&アレンジ▶
矩形波倶楽部(クケイハクラブ)
KONAMI KUKEIHA CLUB
同時にマキシシングル3タイトルを発売!
CD¥1442(税込価格)/CT¥989(税込価格)
■がんばれゴエモン2 (From FAMICOM)
収録曲☞旅始め/地下道/九州・関東BGM他17曲CD CD 140A-7704/CT 096T-3704
■ゴーファーの野望 ～エピソードII～ (From MSX)
収録曲☞プロローグ/空中戦/グラディウスIボスCD CD 140A-7705/CT 096T-3705
■F-1 SPIRIT&F-1 SPIRIT 3D SPECIAL (From MSX)
収録曲☞「F-1スピリット」よりラリーBGM/F3000BGM他全12曲「F-1スピリット 3Dスペシャル」より タイトル/ピット他全11曲 CD 140A-7706/CT 096T-3706
ファミコンは任天堂の商標です。


THUNDER
CROSS
TM
© KONAMI 1988
サンダークロス
5-21
ON SALE
●企画・制作
コナミ工業株式会社
●企画・制作・発売元
キングレコード
株式会社
〒112 東京都文京区音羽2-2-2 TEL.03(945)2122


KONAMI
闘いのプログラムに、何かが起きた。
コードネーム「A-JAX」。彼らは、国連のトップシークレットに属する特殊戦闘部隊だ。
超音速ヘリで、ジェット戦闘機で、繰り広げられる追真の空中バトル。
その闘いのプログラムには、明らかにこれまでのシューティングを凌駕する、何かが起きていた。
アーケード版で、その臨場感が圧倒的な支持を得た「A-JAX」。
革新的な機能を多数搭載して、コナミ初のX68000用ソフトついに登場。
エー・ジャックス
A-JAX
© KONAMI 1989 TM
アーケード版を本格移植。
VRAM回転・拡大・縮小機能搭載。
2D・3Dステージで追真の空中バトル。
近日発売
コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は〈関西地区〉06-334-0399 〈北海道地区〉011-851-3000 〈東北地区〉青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000 〈北陸地区〉025-229-1141 〈四国地区〉0899-33-3399 〈九州地区〉福岡092-715-8200 大牟田0944-55-4444 鹿児島0994-72-0606 ダイヤルは正確にね♡
コナミ株式会社 本社 〒101東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所 〒810福岡市中央区天神2丁目8番30号


四千年の歴史と大陸民族の英知が生んだ
究極のテーブルゲーム、ついに日本上陸！
日本人が、未だ足を踏み入れた事のない中国人華僑界に
脈々と生き続けた麻雀のルーツ、ここに発見!!
香港・マカオ・台北・シンガポールの
中国人カジノを三年に渡り徹底取材!!
日本天九牌連盟発足を記念し、パソコンゲーム化遂に実現!!
新発売
天九牌
4つのモードで待ちうける、個性豊かなキャラクター。
●勝ち抜き大会編
4テーブル（香港巨星、格闘技者、電脳、大人）の強豪を打ち負かせ!!
●サバイバル編
英雄、猛将、はたまた楊貴妃の智略に君は勝てるか？
●桃源郷編
見せます★脱ぎます♥桃源郷!!
●恭喜発財編
みんな集まれば恭喜発財（コンシーファーツァイ）
ゲームの局面に応じた表情とセリフ。
熱 歓 烈 迎
恭喜発財
3月28日(火)日本上陸!!
●PC-9801 M/VM/VX/RX/RA
●FM音源ボード対応 5"2HD
●PC-9801 F/VF
●FM音源ボード対応 5"2DD
●PC-9801 UV/UX/CV
●FM音源対応 3.5"2HD
●MSX2、MSX2+
●FM音源対応 3.5"2DD
●PC-8801 SR/FR/MR/TR/FH/MH/FA/MA/MA2/FE
●PC-88 VA/VA2/VA3
●FM音源対応 5"2D
価格¥6800(各機種共)
愛は伝説を越える。愛よ疾れ、『神の聖都』へ……。
ハイパー・ヴィジュアル・アドベンチャー
神の聖都（かみのまち）
●PC-8801SR以降（VAシリーズ可）
●サウンドボードⅡ対応 5"2D 8枚組
6月25日(日)88版先行封切り!!
●PC-9801VM、UV以降（2HD 3枚組）
●MSX2、MSX2+（3.5"2DD 4枚組）
8月上旬全国一斉封切り!!
FM音源対応
価格¥9,800(各機種共)
スタッフ募集
●プログラマー
（アセンブラ、Cがある程度わかる方）
●女子社員/事務（薄記のわかる方）
/ユーザーサポート係
（パソコンゲームに興味のある方）
TEL.03(798)2760 担当/早川
SOFT STUDIO PANTHER
発売元 スタジオパンサー
〒108 東京都港区芝浦2-17-2-502
TEL.03(798)2760 FAX.03(798)2286
「神の聖都」発売記念キャンペーン実施中!! デモンストレーションディスク(88用 5"2D 2枚組)プレゼント中!!
●只今「神の聖都」をご予約の方に、もれなく「神の聖都」店頭用デモンストレーションディスク(PC-88用2枚組)をプレゼント。
店頭の予約票にてご予約ください。くわしくは、ショップの店員におたずねください。 ※尚、数に限りがありますのでご予約はお早めに。
※ディーラー各位様/キャンペーンの詳細については下記まで。
03(798)2760 営業企画部/神尾

好評発売中！



何が起きているんだ。

惑星はすべて異星人(エイリアン)に占拠された。
宇宙艦と武器を駆使して、宇宙の平和を取り戻せ。

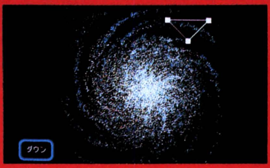
酸素0.7%。水分30mg。生物反応が確認された第3惑星。調査のために降り立つと暗闇の中で閃光が光り、いまいましいエイリアンが、不気味な笑いを浮かべて俺たちを待ちかまえていた。条件反射的にレーザー銃を向ける。エスパーのひとりは念力に集中した。その生物は一瞬にして消えたが、まだまだこの星にはエイリアンが潜んでいる。未知の敵基地へ向けて、いま苛酷な指令が下された…。臨場感あふれるSFロールプレイング・ゲーム「スターコマンド」、ついに登場。武器/装備データを緻密に設定できるほか、鮮やかでリアルなグラフィックが、かつてない興奮を連れてくる。これは知的ゲーム・フリークスに贈るニューRPGだ。

- 原作は日本でもおなじみの「ファンタジー」三部作のゲーム・デザイナー、ダグ・ウッド氏
- アナログRGBモニタ専用としたことで、4096色中16色同時表示の鮮やかな画面を実現
- 緻密に設定された武器データが戦闘力アップの鍵。150種以上の船体/戦士用武器を選択可能
- ユーザー・フレンドリーなマウス・オペレーション(キーボード対応可能)
- 宇宙艦どうしの闘い、エイリアンとの闘いという多彩な戦闘シーンによる白熱したゲーム展開

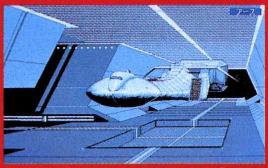
迫力ある映像を生む、独自のFFG方式(フル・フレーム・グラフィック)

音楽:すぎやまこういち

スターコマンドのテーマ音楽は、5/21にアポロン音楽工業よりレコード発売されます。



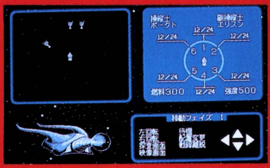
● 数千の星が集まる銀河系



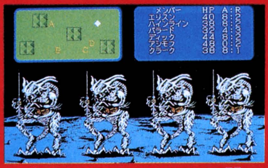
● 銀河系内の3つのスターポート



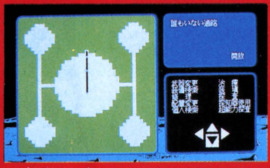
● 未確認惑星の調査ミッション



● 宇宙艦どうしの壮絶な闘い



● 惑星上でのエイリアンとの闘い



● 敵基地内への侵入

対応機種 ●PC-9801 VM/VX/RX/RA 1Mバイトタイプ5インチフロッピー(VM2は16色ボードが必要) ●PC-9801 UV/UX/CV 1Mバイトタイプ3.5インチフロッピー ※本体メモリ640KB以上必要 ※MS-DOS Ver.2.11以降必要 ※アナログRGBモニタ必要
●マウス対応 ●FM音源ボード対応

定価¥9,800
(価格に消費税は含まれません)

ハイパーリアルRPG

スターコマンド

STAR COMMAND

暗闇の侵略者

通信販売:お近くのショップでお求めになれない場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、弊社通販係まで現金書留にてお申込みください。送料は無料です。

スタッフ募集:(株)ヒューリンクスでは、一緒に働いてくれるスタッフを募集しています。
職種/経理・営業・プログラマー他
詳細は弊社スタッフまで。秘密は厳守いたします。

HuLinks Inc.
株式会社ヒューリンクス
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-7福地ビル TEL03(590)2311(代)


■CROSS MEDIA SOFT
ベストセラー
満員御礼!
やじうま
ペナントレース
1988
入団発表
ペナントレース開催中!
●PC-9801シリーズ●PC-286シリーズ(要384K以上、2ドライブ、ディスク3枚組)¥7,800〈税抜価格〉
●PC-8801SR以降(要2ドライブ、ディスク3枚組)¥7,800〈税抜価格〉
今、話題独占のプロ野球完全シミュレート興奮ソフト。
希望の球団に入団、厳しい練習のあと実際にゲームに出場。
チームをリーグ優勝に導き目指すは日本一と最優秀選手。夢の日米対決もあるぞ!
ゲーム中は投手あるいは野手としてプレイするだけではなく監督の采配も実行。
★ゲームにはスケジュールに従って130試合を行うペナントレース・モードと友達と対戦できるオープン戦モードがあります。
★ペナントレース・モードのゲーム中、プレイヤー本人が出場している場合は選手兼監督、出場していない場合は監督として采配を振るいます。
★ペナントレース終了後は全成績表示、リーグ優勝の時は日本シリーズに出場、日本一になればなんと大リーグ・オールスターチームと対戦。
★S・P両リーグ全12球団各チーム一軍25人二軍10人の35人。合計420人の選手を登録。(監修：田淵幸一氏)〈仕様及び画面写真は全てPC-98版です〉
練習モード
実技、体力、走力の3種類の練習をこなすのだ。
他球場の結果
田淵幸一氏の解説とともに他球場の結果をみる。
成績表示
チーム成績、打率成績、投手成績などの成績を表示。勿論MVPも。
ゲーム画面
NAGOYA
セーフ
全11球場。投げる、打つ、守る、それぞれ変化に富んだ画面で楽しめる。各球場ごとのイベントも嬉しい。
投手データ
打者データ
1989年度最新データ集も発売!!
新入団選手、トレード選手、新外人選手を完全収録('69年3月10日現在)。このオフの話題を独占した新球団も登場です。
豪華選手完全データ・ブック付き解説書で登録選手のデータが一目瞭然、作戦もバッチリ。
やじうま
ペナントレース
1989データ
1989年データによるペナントレースの結果はこうなったが、君の場合は果して……。
好評発売中
●PC-8801SR以降●PC-9801シリーズ
¥4,800〈税抜価格〉
通信販売
当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉TEL.03-423-7901
スタッフ大募集!
■ゲーム企画■プログラマー■宣伝
詳しくはTEL.03(423)7901吉岡まで

■CROSS MEDIA SOFT

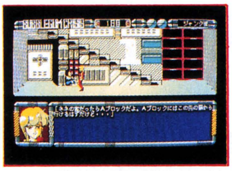
サイバー・アクション
アドベンチャー

バブルガムクライシス

CRIME WAVE

5月25日発売予定

●PC-8801SR以降（ディスク4枚組）¥7,800
〈発売が遅れまして申し訳ありません〉 〈税抜価格〉







西暦2025年、東京はM8の大地震に見舞われ、壊滅的な打撃を受けた。それから8年、全く新しい都市としてTOKYOは生まれ変ろうとしていた。しかし、それに伴い、想像を越える犯罪が発生していた……。技術革新した文明社会におこる高度化した犯罪を解決するために闇の必殺仕置人“ナイトセイバーズ”が結成された。4人の美女からなるこの集団の取り組む犯罪とは……、謎とは……。
同名人気アニメが今、パソコンソフトになった。豊富なコンピュータ・グラフィック・アニメーションと、白熱のバトル・モード、近未来都市東京を舞台に今、ナイトセイバーズの闘いが始まる……。

企画/制作：アモルファス

〈バブルガムクライシス❶〜❺〉
ビデオにても大好評発売中!
〈製作：ユーメックス　発売：東芝EMI〉



FUN FACTORY

好　評　発　売　中　!

MSX2 3.5″2DD 2枚組
PC-8801mkIISR以降
5″2D 4枚組　全て¥7,800
〈税抜価格〉

企画・制作…株式会社 ファンプロジェクト



〈画面写真はPC-88版〉

まだ悪夢から醒めてはいない…

原発ハイジャック!同時多発テロ!突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!!ふたたび甦える“黄泉路”の恐怖。　そして、その影に立つ謎の男…。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!

死霊戦線2
WAR OF THE DEAD PART2

しりょうせんせん2

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

●発売元 ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス
TEL.03-423-7901（お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで）

すべては、一発の銃声から始まった。

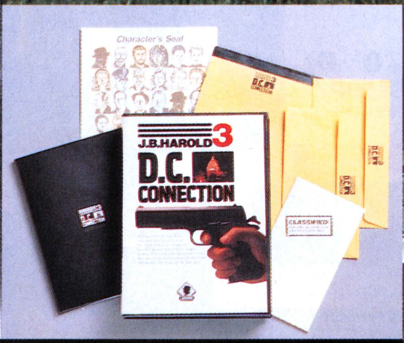
リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが、ワシントンD.C.への出張中に、何者かの手で射殺された。
現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前。所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた。
そして数日――犯人として市警に逮捕されたのは、事もあろうに彼の息子・フレデリックだった……。事件の経緯に不審を抱いた
リバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す。スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影――
超大国のかげりを感じながら謎を追うJ.B.の胸に、この街で過ごした青春への複雑な思いが交錯する
アメリカの中枢都市・ワシントンを舞台に繰り広げる本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成。













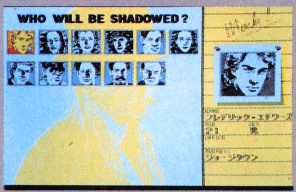


新 発 売 PC-9800シリーズ
近日発売 PC-8800シリーズ
MSX2,MSX2+

■PC-9801シリーズ
■PC-286シリーズ
● 増設RAMボード対応
I/Oバンク方式のRAMボードがご使用になれます。
● RAM384Kバイト以上必要です。
■5"-2HD,3.5"-2HD(3枚組)
■マウス対応、アナログモニター対応、FM音源対応

標準価格 9,800円(消費税抜き)

〈捜査資料〉
■ J.B.デジタルインデックス・ディスク
ストーリーに登場する人物や店などをはじめ、ワシントンの有名な建物、歴史上の人物や事件などに関する情報が一枚のディスクに。捜査に欠かせない、貴重なデータベースだ。
■ J.B.オリジナル
イエローパッドホルダー&イエローエンベロップ
■ 捜査マニュアル
(プロローグストーリー、ワシントンD.C.のマップ他)
■ 関係者記録ノート/登場人物顔写真シール
■ 事件解決報告書/ユーザーはがき

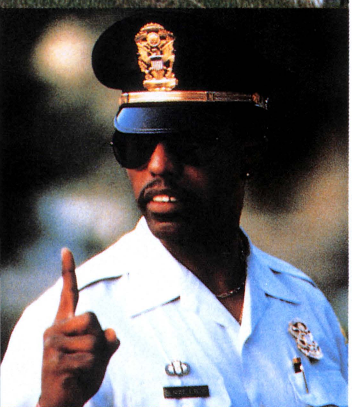


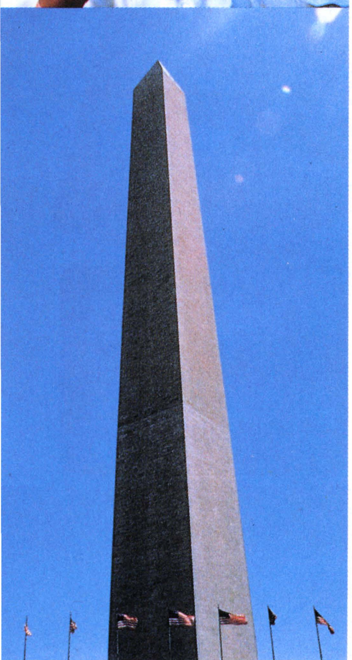
J.B.はタクシー・ドライバーに、特定の人物の尾行を依頼できる。顔写真で対象者を選択すると、その人物のプロフィールが右に表示される。



現地取材のビデオ画面などから制作した美しいグラフィックで構成する、デジタルインデックスの画面。何気ない街のガイドの中にも、捜査の手がかりがある。



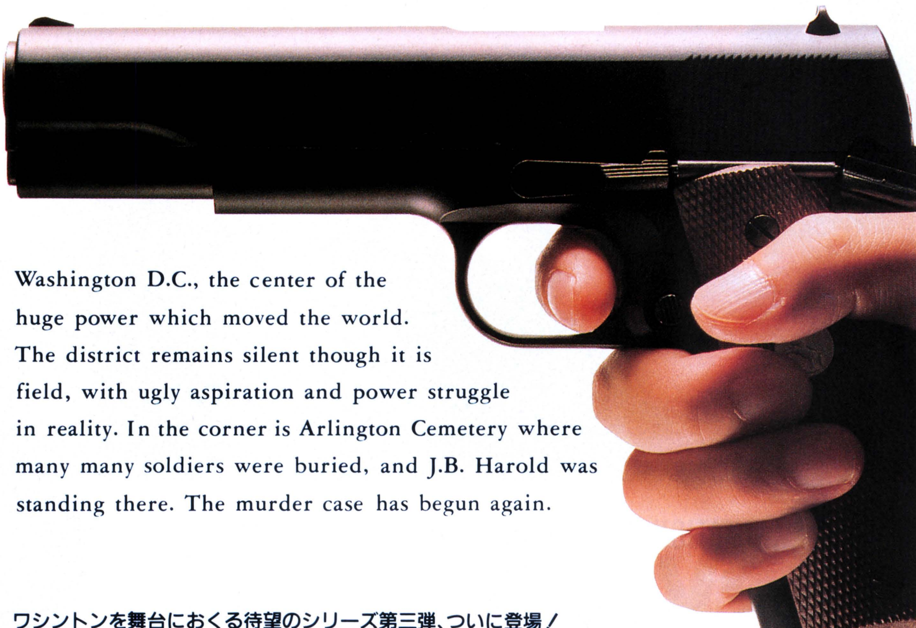




J.B.HAROLD 3

D.C. CONNECTION





Washington D.C., the center of the huge power which moved the world. The district remains silent though it is field, with ugly aspiration and power struggle in reality. In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried, and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場！

J.B.ハロルド事件簿＃3

D.C.コネクション

愛と死の迷路

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00（土・日・祭日を除く）
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。（送料無料）

◆リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当　城内までご連絡下さい。

RIVERHILL SOFT

株式会社リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810　TEL 092-771-3217

For PC-98



S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988
T&E SOFT



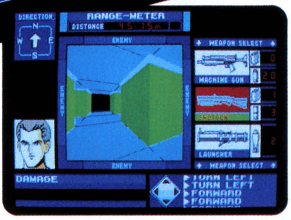
アニメ大好きのユーザーに贈る、近未来ＳＦアドベンチャーゲーム。全編アニメーションという、アドベンチャーゲーム最大の課題に挑戦、見事に実現した秀作。ストーリーは、地球と宇宙空間の二元で展開。３Ｄ部分は、16ビット機専用のポリゴンサーフィス方式採用!!また操作系は、アイポイントカーソルで画面をクリックするだけでゲームが進行。リズミカルにプレイ出来ます。

■PC-9801VM/VX/RX/RA,PC-286シリーズ
5″2HD・2枚組　標準価格¥8,800
■PC-9801CV/UV/UX,PC-286シリーズ
3.5″2HD・2枚組　標準価格¥8,800
※表示価格に消費税は含みません。

●メロディーモジュール及びディスケットケース付き。







好評発売中!!

★T&E SOFTテレフォンサービス ☎052-776-8500

01

HYDLIDE 3 SV

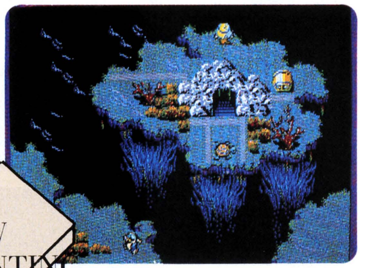
ハイドライド3　スペシャルバージョン

ロールプレイングゲームのスタンダードとして、数多くのユーザーの皆さんから高い評価を得ているハイドライドシリーズ。シリーズの完結編である「ハイドライド3」を16ビット機用に改良しました。アニメーション画像処理の導入、マップおよびキャラクターの追加等、ヴァージョンアップを図っています。

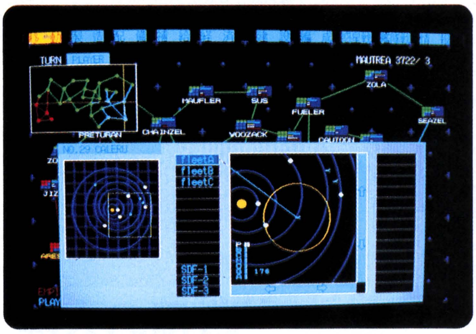
■PC-9801VM/VX/RX/RA,PC-286シリーズ 5"2HD 標準価格￥7,800
■PC-9801CV/UV/UX,PC-286シリーズ 3.5"2HD 標準価格￥7,800
※表示価格に消費税は含みません。

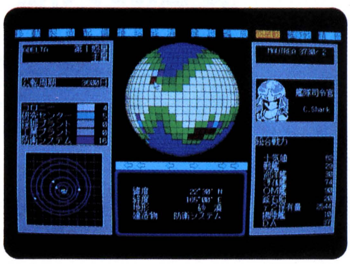
COMING SOON!

NOW PRINTING



こいつは、時代を震撼させる。







ディーヴァ●ストーリー7〈終章〉
カリ・ユガの光輝

本格ＳＦシミュレーションウォーゲーム。インド神話をもとにしたキャラクター設定で７機種に配分したディーヴァシリーズの最終作。シヴァ・ルドラが用する敵宇宙軍の侵略から30星系、151惑星を擁護し、撃滅せよ。軍事的戦略とともに、星系の経営戦略が勝敗の決め手となる。また、ポリゴン３Ｄで表示される惑星の上空から敵の重要施設を攻撃する惑星戦は圧巻。

■PC-9801VM/VX/RX/RA,PC-286シリーズ 5"2HD 標準価格￥7,800
■PC-9801CV/UX/UV,PC-286シリーズ 3.5"2HD 標準価格￥7,800
※表示価格に消費税は含みません。

好評発売中――‼

T&E SOFT GAME MUSIC ◀SCENE 1▶

サイオブレード・スーパーレイドック・レイドック２

1. サイオブレード組曲（アレンジ・ヴァージョン）
2. サイオブレードオリジナルサウンド全16曲
3. スーパーレイドックオリジナルサウンド全16曲
4. レイドック２オリジナルサウンド全14曲
5. レイドック２組曲（アレンジ・ヴァージョン）
6. あーぱーみゃあどっくオリジナルサウンド全４曲

価格 ●カセット ￥2,400（X24X-3502）
●CD ￥2,800（H28X-10002）
★価格は税抜き価格です。 発売●ポリスター株式会社

全国のレコード店にて好評発売中!!

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.20ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
■'89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.20 請求券 コンプ6月号

'89 総合カタログ 請求券 コンプ6月号

月刊ドラゴンマガジン

FANTASY SENSATION

DRAGON Magazine



6月号

4月28日㈮発売!

600yen(税込)

仮想世界の叙事詩人

「田中芳樹」

灼熱の竜騎兵／銀河英雄伝説
アルスラーン戦記／創竜伝

歴史絵巻を見るような緻密な構成
そして魅力的なキャラクターたち!
描きおろしイラストと作者インタビューで
田中芳樹の作品群を徹底紹介!!

●小説
バセット英雄伝
エルヴァーズ
ひかわ玲子　美樹本晴彦

事件屋シン&ダイ
スクラップ・ドリーマー
園田英樹　平野俊弘　森木靖奉

●小説
風の大陸
竹河聖　いのまたむつみ

星間貿易商タオ
大原まり子　真鍋譲治

●COMIC
機神幻想ルーンマスカー
出渕裕

ヴェルバー・サーガ
結城信輝

ドラゴン・ハーフ
見田竜介

DRAGON MAGAZINE SPECIAL

factlily〈ファクトリリィ〉

加藤洋之&後藤啓介　画集

A4変型判
頁数約100P
予価1,900円

発売予定1989年4月下旬



新鋭、加藤洋之&後藤啓介が君たちに贈る幻想美少女製造機械"factlily"「オーラバトラー戦記」「ダーコーヴァ」「クレイジーリー」など多数の挿絵、描き下ろしイラストを集録!
ファンタジーファン必見のこの一冊!!

富士見書房　〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375㈹　振替／東京7-86044



6月末発売予定
CD2枚組予定 価格未定

FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

あのラスト・ハルマゲドンがFM TOWNSで登場！
音声出力によるストーリー進行や、更にグレードアップした
イベントグラフィックなど遂に1GバイトのRPGの誕生か?!

■PC8801SR以降シリーズ5″2D 7枚組 好評発売中！
■PC9801シリーズ5″2HD 3枚組 好評発売中！
5″2DD 4枚組 好評発売中！
3.5″2DD 4枚組 好評発売中！
■XIシリーズ5″2D 7枚組 好評発売中！
■MSX2 3.5″2DD 5枚組 好評発売中！ 各7,800円
■X68000 5″2HD 7枚組 好評発売中！ 各9,800円

※この価格には消費税は含まれておりません。

この地上で今、一体何が起ころうとしているのか?! 音が躍る、映像が湧く。
——進化したマシンで、はるか彼方までひとっとび!!

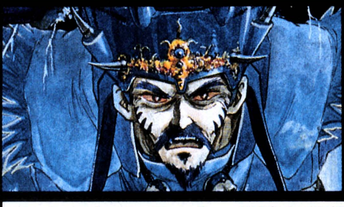
求めは、お近くのパソコン・ショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へ お申し込み下さい。送料は当社負担となります。

MSXマークはアスキーの商標です。
ブレイングレイサービス・テレホン
03-230-0664

株式会社ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7
九段NIビル
Tel.03-264-3039

リングマスター・シリーズ第二弾　7,800円

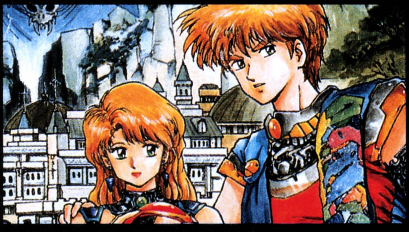
RING MASTER II







“リングマスターⅡ～永遠なる想い”は、ゴドランタ大陸赤道よりの高原地帯、ムルソン大公園を舞台に展開します。シナリオ1でリングナイトに昇格した君は、密命を帯びてムルソン大公園を訪れる。その国であなたを待ち受けていたものは、一体何か……？
リングマスターⅠ売れ行き好調につき、引続きさらにグレードアップしたリングマスターⅡを贈ります。



■シナリオ1よりグレードアップを！
前作よりゲームとしての完成度を高めました。より速く、より確実に、そしてより面白く！ホビージャパンは自信をもってこのゲーム、「リングマスターⅡ」をお勧めします。

■キャラクターが連続して使える！
シナリオの連続性を高めるため、シナリオ1でプレイしたキャラクターをそのままシナリオ2でも使えるようにしました。もちろんシナリオ1をもっていない人でも、新たにキャラクターを作成することによって、このゲームだけで単独でプレイすることも可能です。

■真実味あふれた会話を楽しもう
RPGとしては初めて人工無脳を搭載、キーボードを通じてコンピューターと会話が楽しめる！

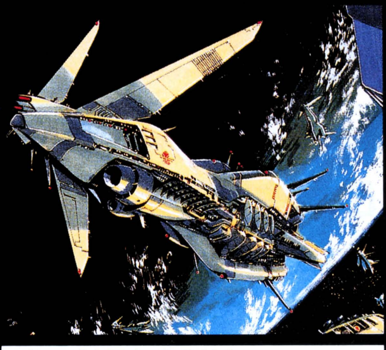
■精密な戦闘システム
キャラクターの精神面、疲労度、左手の能力、武器、防具に対しての習熟度など緻密に設定。しかしプレイは簡単そのもの。

■対応機種　PC-9801シリーズVM以降の機種。（UV等の3.5インチ版も同時発売）
要MS-DOS。メモリは640KB必要です。
PM音源対応、価格7,800円

リングマスター1
フィリアス・ノギスの暗雲
THE SHADOW OF FILIAS
只今好評発売中！　価格7,800円

入魂の新作！
二大ゲームへの
挑戦!!
新発売　人気急上昇





9,800円

REACH FOR THE STARS
SFゲーム／銀河をこの手に
リーチ　フォーザ　スターズ

リーチ　フォーザ　スターズは銀河を舞台とする探検と植民と征服のゲームです。ゲームを通じて新しい星系を探査し、もっとも有望な惑星に植民ししなければなりません。植民星は国防、研究開発、人口の扶養、工業発展に必要な資源を生み出してくれます。また、確実にせまりくるであろう異星人の脅威に効果的に対処するための軍事的政策も展開せねばなりません。

■銀河系を探査、開発せよ！
工業資源に富んだ惑星、人間の植民しやすい惑星、数々の星系を探査し、大恒星間帝国を建設せよ！

■最強の思考ルーチン！
様々な局面を想定した最強のコンピュータ思考ルーチン。コンピュータの支配する帝国を出し抜くのは君の戦略と戦術次第だ。

■豊富なオプションルールとバリエーション
異星人の襲来、超新星、自然災害、さまざまな状況が楽しめ、慣れるにしたがって初級から上級まで3段階のルールで新型航宙艦の開発、海兵隊の動員など多くの要素が導入される。

■抜群のプレイアビリティー！
1人から4人まで遊べます。またマウス1つですべてのプレイができるすばらしい操作性。

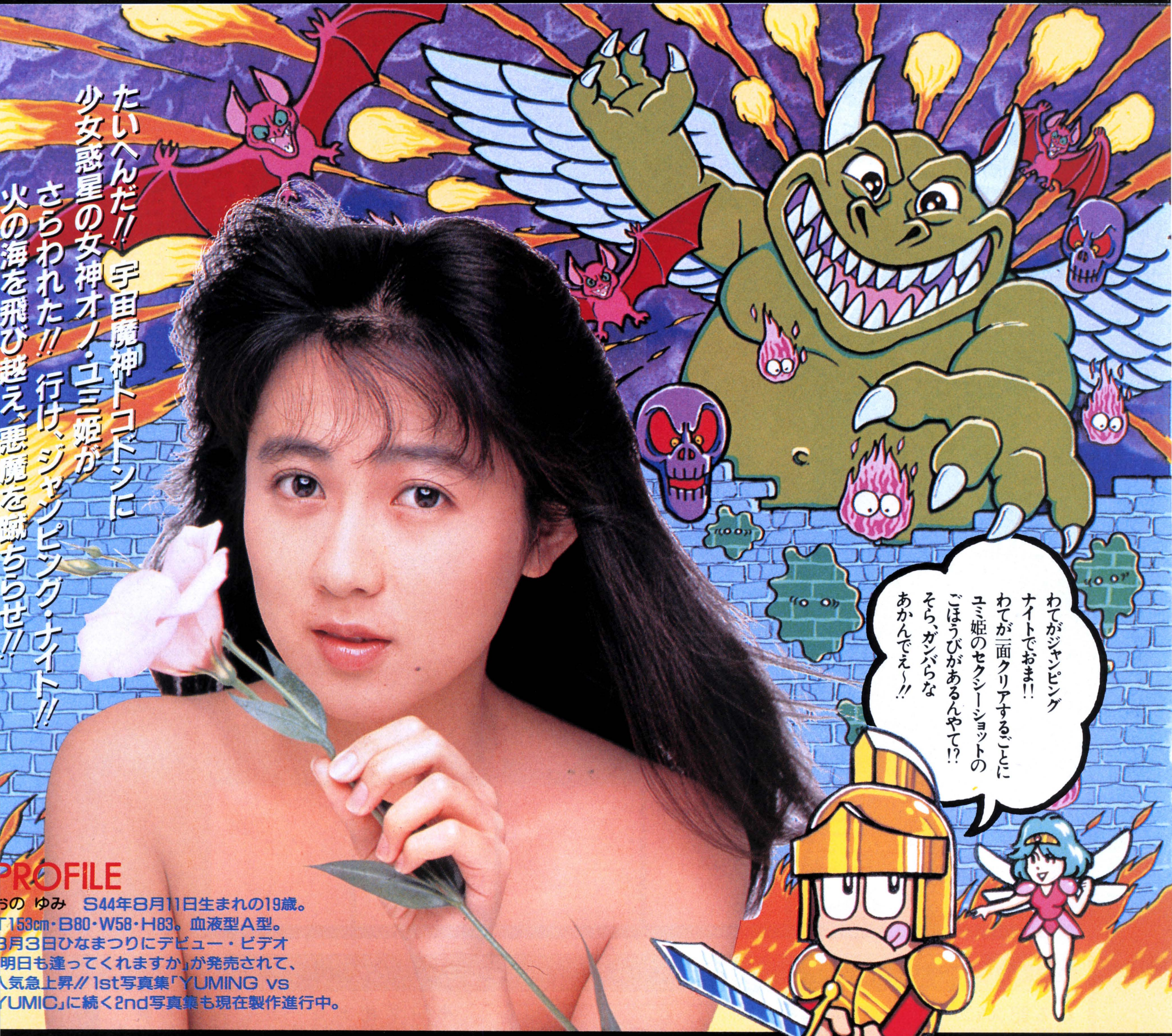


■対応機種　PD-9801VM以降　価格9,800円
■メディア　5"-2HD、3.5"-2HD
プレイにはMS -DOSとバスマウスが必要です。

※表示の標準小売価格には消費税は含まれておりません。
※ロールプレイングゲーム(R・P・G)はホビージャパンの登録商標です。
発売元・株式会社ホビージャパン
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5 ☎03(354)9341(代)

Hobby JAPAN

宇宙企画のパソコンゲーム第6弾 4.28ON SALE!!



小野由美のジャンピング・クエスト™

- 実写デジタイズ画面
- PC-8801SR以降対応
- PK-15 7,800円(消費税は含まず)
- 4月28日発売予定

Ⓒ英知出版株式会社



かわいさとみのなかよくしてネ!
ーカーゲーム・PK-10
C-8801mkII以降¥7,800



小森愛のどきどきラリー
ドライビングゲーム・PK-11
PC-8801SR以降¥7,800



麻生澪のセクシーパズル
パズルゲーム・PK-12
PC-8801SR以降¥7,800



早川愛美のスネークキャンプ
アクションゲーム・PK-13
PC-8801SR以降¥7,800



牧本千幸のメランコリー
神経衰弱・PK-14
PC-8801SR以降¥7,800

宇宙企画のパソコンゲーム PC-88シリーズ

●左の商品は通信販売も行っております。現金書留に希望の商品名、住所、氏名、年齢を明記の上、現金を同封し下記の住所まで郵送して下さい。

宇宙企画 cosmos plan

※この広告に記載されている価格には、消費税は含まれておりません。別途にお支払い下さい。 〒160 東京都新宿区愛住町13-10 曙橋K-1ビル TEL:03(356)6641代



驚異の記憶術

東京カルチャーセンター
〒166
東京都杉並区
高円寺南1の33の3
TEL.03(317)2811

高校受験コース・大学受験コース・社会人のための一般コース、もちろん中間・期末にも利用できる！

試験直前、あふれるように思い出す!!

なんと言ってもこの記憶術、試験の神様と言われている渡辺剛彰先生が、受験を含めたあらゆる試験に利用できるようまとめあげた対試験用の暗記法なのです。一〇〇〇項目以上の暗記事項を、わずか一週間で完全暗記でき、さらに一度覚えた事は試験を終えた後も長い間忘れる事がありません。事実、渡辺先生だってこの記憶術を使って中学時代のビリから東大入学、東大在学中に三ヶ月の勉強で司法試験に一発合格というスゴイ事をやっているのです。試験会場で問題用紙を見た瞬間、君は記憶術の驚異を知るでしょう。

あらゆる試験に、あらゆる状況で利用できる！

もしも、君が明日から始まる期末の勉強をなにもしてないような時でも、この記憶術を使えば信じられないような成績で上位にランクされてしまうハズです。

ともかく、今の試験は「暗記量のテスト」「記憶力のテスト」といっていいでしょう。その時に、社会・理科系だけでなく英語・数学にまで広く応用がきくこの記憶術を使えば、まちがいなく試験を征服できるでしょう。

卒業生の声に記憶術の驚異を知る！

受験で一番モノを言うのは記憶術だ！

三上浩一（18才）

受験の追い込み期、「記憶術」の広告を見た時は「これだ！」と思いました。勝負をかけるとすれば日本史しかなかったし、記憶力は工夫次第で何十倍にもなることは知っていたからです。結果を言うと、早稲田、中央、明治の商学部に合格。なにしろ、あの日本史年表を一週間で暗記できたのだから、当然と言えば当然です。

ほとんどビリから1ケタへ半年で浮上！

黒田勝弘（15才）

中三になって初めての中間試験が四〇〇人中、三八〇番という成績だった僕が始めたのが記憶術です。僕はとくに暗記ものが弱く、英語、地理、歴史などは大の苦手。しかし、記憶術を使って80点以上は必ず取れるようになり、数字や生物も公式や数値を忘れないので、二学期の期末試験では一躍1ケタに入りました。

案内書無料プレゼント

ハガキに下記のように書いて、今すぐポストへ！記憶術が詳しくわかる資料を無料急送いたします。

〒
郵便ハガキ
〒164 東京都中野局
私書箱第1号
東京カルチャーセンター
驚異の記憶術 557 E係

「希望コース」
郵便番号・住所（フリガナ）
（フリガナ）お名前・年令
電話番号・学年

MAX SERIES 4

もりばやし♥りんご 登場!!



5月20日発売　¥6,800(税込価格¥7,000)

SERIES 1 『私立探偵マックス』～潜入!! 謎の女子校～



原画：富士参號
¥6,800
(税込価格¥7,000)発売中

女の子をコマさないとESPが使えない××な設定と、その女の子がすんごくかわいいって、大評判の作品。Hソフトファンなら、これをやらなきゃ何も語れない！絶対㊙お奨め品です♡

グラフィック集の税込価格は¥2,470になります。

SERIES 2 『サッちゃんの大冒険』

原作・原画：緑沢みゆき
¥5,800(税込価格¥5,970)発売中

コミックで人気の『サッちゃん』がゲームに登場！ 糸ひきサッちゃんのインラン大冒険はオリジナルシナリオだから初めてでも安心よ。

SERIES 3 『あずさ108事務所』

原作・原画：IBUKI NOBUTAKA
¥6,800(税込価格¥7,000)発売中

私立探偵のイカした姉貴・峰あずさ。女子校の暴行事件に乗り込んだけど、なぜかみんなに迫られて。ヤラない訳にはいかないわよね。

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号　東京3－056150　　加入者名　アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留より手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数、C6係」を忘れずにご記入下さい。
■送料は無料です。

■対応機種(全ゲームとも)　純正品以外での作動は保証できません。
PC-9801シリーズ (旧98、U、UII、LTを除く。要640K) *MS-DOSのVer.2.11以上が必要です
PC-8801シリーズ (SR以降、VA可)
㊎'89.5.10以降に郵便局で手続きしたものは、税込み価格でないと受付できません。ご注意下さい。

AGUMIX
アグミックス
〒160　東京都新宿区坂町28番地　新倉ビル501
PHONE 03-358-4862



NATSUME
あっ、魔浄理子、もう、だめっ!!
ちょっぴりHな本格派アクション＆RPG
魔浄理子
マジョリコ
Ⓒ1989 NATSUME
冒険が、いっぱい!
エッチが、いっぱい!
迷路が、いっぱい!
アクションが、いっぱい!
魔浄理子インビゾーンは、縦横スクロール、6ワールド各3ステージで構成され、1ステージだけで50もの画面。迷路や魔法・アイテム、そして健康的なエッチがもりだくさんの、華やかでユニークな、成長型アクション&RPGです。
インビゾーン
発売中
PC98シリーズは4月発売です。
Ⓒ1989ダイナミック企画/槇村ただし
※画面は開発中のものです。
お金！お金！
いらっしゃ〜い
妖精を救ったゾッ！
ヒャ〜〜！
PC8801SRシリーズ対応 5インチ2D 5枚組 8,800円
PC9800シリーズ対応 5インチ2HD 9,800円
[テレフォンサービス]
03-207-7500
0720-68-2308
ナツメ(株)
〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251



メディア ＼ 品名	美しき獲物たち PART I	美しき獲物たち PART II	美しき獲物たち PART III	美しき獲物たち PART IV	美しき獲物たち PART V	トワイライトゾーンI	MAJO サンドラ	学園物語
PC8801	○	○	○	○	○	○	○	○
PC98015"2HD	○	○	×	×	×	○	○	○
PC98015"2DD	○	○	○	○	○	○	○	○
PC98013.5"2HD	×	×	×	×	×	○	○	○
PC98013.5"2DD	×	○	○	○	○	○	○	○
FM-77	○	○	○	○	○	○	○	○
FM-7	○	○	×	×	×	○	○	○
X-1	○	○	○	○	○	○	○	○
MSX2(R)	×	×	×	○	○	×	×	○
MSX(D)	×	×	×	○	○	×	×	○
定価	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	6,800円	6,800円	6,800円

※○印は、発売中。 美しき獲物たち PART III以降BGM対応。

88
シリーズ版
近日発売予定!!

89年5月16日(火)新発売!

PC9801VM以降対応版

5",3.5"2HD ¥6,800

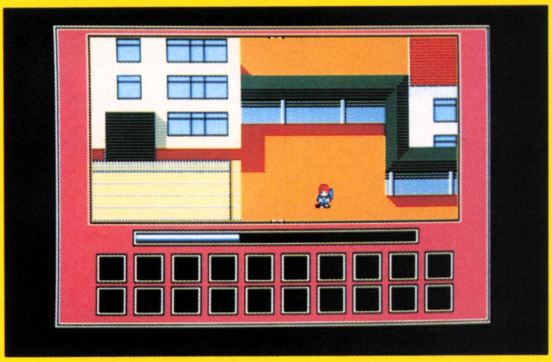
Angel hearts エンジェルハーツ

今までに、こんなに?????? RPGがあったかな!?

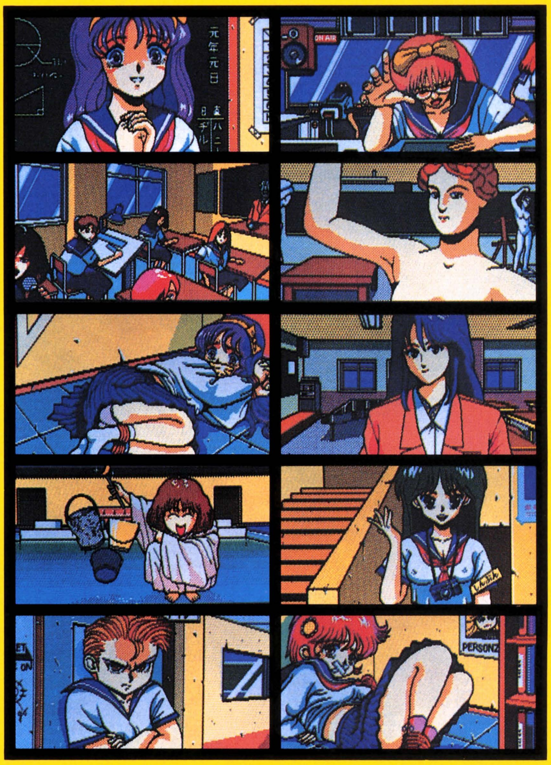
●問題1

●問題2





●もちろん、ゲームの内容はしっかりと作ってあります。ビジュアル画面もご覧の通り、超ビューティフル!!



●あらゆる所で登場する大画面のグラフィック!! もちろんこれだけではありません、まだまだたくさんあります。

そう、この学園には何か秘密がある……依頼人の命を受けて、勇気あるあなたは、単身この学園に乗り込みました。はたして、学園の中で見たものは……?
あなたの前に立ちふさがる、おきて破りのワザを持つ美女少達……。そして、この学園を牛耳る影の支配者『秘密結社セートカーイ』のボスとは……?
謎が謎を呼び、美少女が美少女を呼ぶ……手抜きのない美しいグラフィックと、アイデアが目一杯詰まったストーリーがあなたに今、挑戦します。

- 多数の美少女戦闘員が登場、美少女がダメージを受けると、キャラクタのグラフィックが過激に変化します。
- 一人一人のキャラクタに個性をもたせましたので、美少女達が得意業を披露してくれます。
- 楽しくなければゲームじやない!!ギャグもりだくさんのソフトです。
- アドベンチャーゲームなみのグラフィックを多数挿入し、大胆なアニメーションがストーリーをもり上げます。

●問題1の答え……おもしろい、ハチャメチャな、HでHでHな、あきのこない、あたらしいタイプの、グラフィックの美しい、期待を裏切らない…どれも正解です。
●問題2の答え……いや、ない。

通信販売をご希望の方は…

●現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送りください。
●郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記の上、口座番号東京1-405620
エルフまでお申し込み下さい。

企画・制作・販売

élf エ・ル・フ

東京都世田谷区松原1-56-19
サンドエル松原1307


アダルト本格派3D・R・P・G。アダルトソフト
アダルト本格派3D・R・P・G
ドラグーン・アーマー FORアダルト
DRAGOON ARMOR
FOR ADULT
PC9801シリーズ
6月8日発売予定
PC8801シリーズ(SR以降)
7月7日発売予定
各定価5,800円

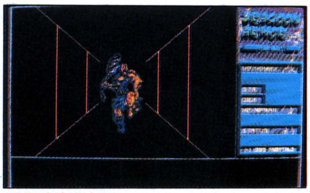
NO.1(リップスティック アドベンチャー)フェアリーテール自信の最新作！

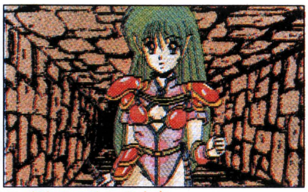
●アダルトソフトながら3D本格派ダンジョンR・P・G。●手抜きと妥協を一切許さない美しくも危険なグラフィック、美少女たち。●すべてのビジュアル・シーンに必ずアニメーション。●多彩な美少女キャラクター、総勢15人以上がすべて脱いだ。●本格派P・P・Gファンさえも満足させる、バツグンに描いたモンスター達。●練り上げたシナリオ。暗黒の迷宮サイズに本格派も納得。●意表を突く感動のエンディング。●BGM全10曲以上。●日本初のアダルトR・P・G「スティルソード FOR ADULT」に続く、あの名作リップスティック・アドベンチャーのフェアリーテール最新の自信作。

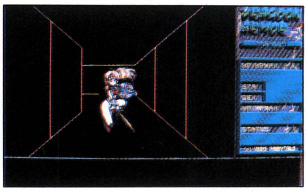


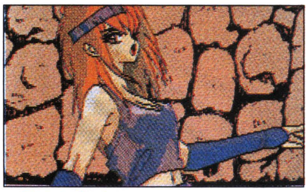
モンスターキャラクターの一部

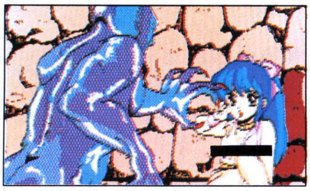
北の空に突然出現したあやしげな塔。時を同じくして若く美しい少女ばかりが王国の町から姿を消す。そして国中で最も美しいとうたわれるリーナ姫までもが…。謎を求めて、若き勇者たるあなたは魔塔へと向かう。愛すべき美少女達、そしてリーナ姫をさがしに…。襲いかかるモンスター達、光の剣、無惨にも衣服をはぎ取られハダカにつながれた美少女達。すさまじい物語のはてに勇者は新たなる伝説の「竜騎士ドラグーン」となれるのか。それとも…。日本で初めてのアダルトR・P・G「スティルソードFOR ADULT」を製作し、さらにあの超名作「リップステック・アドベンチャー」でアダルトソフトNo.1に躍りでたフェアリーテール最新の自信作。

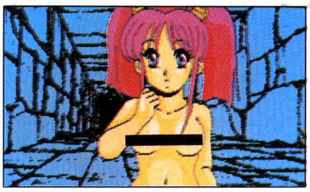

●巨人あらわる

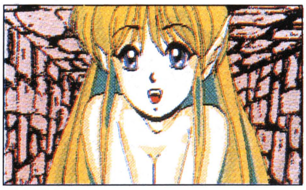

●味方のエルフの少女

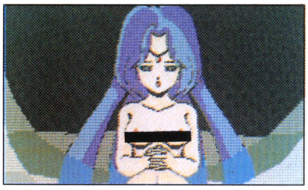

●ガード1

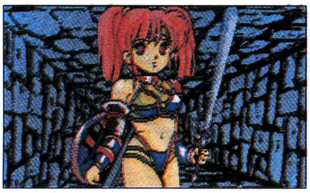

●謎の女盗賊

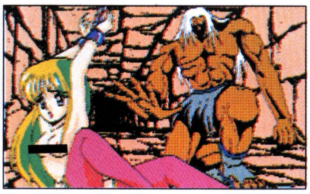

●おそわれる少女1

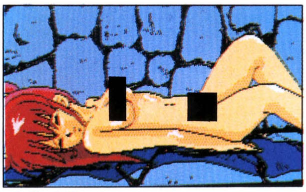

●ガード2

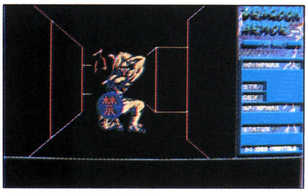

●エルフ2


●お姫様


●ガード3


●おそわれる少女2


●ガード3


●禁じられたモンスター

アダルト本格派3D・R・P・G

ドラグーン・アーマー FORアダルト

DRAGOON ARMOR

FOR ADULT

PC9801版!! 6月8日発売予定(5インチ2HD・3.5インチ2HD)定価5,800円

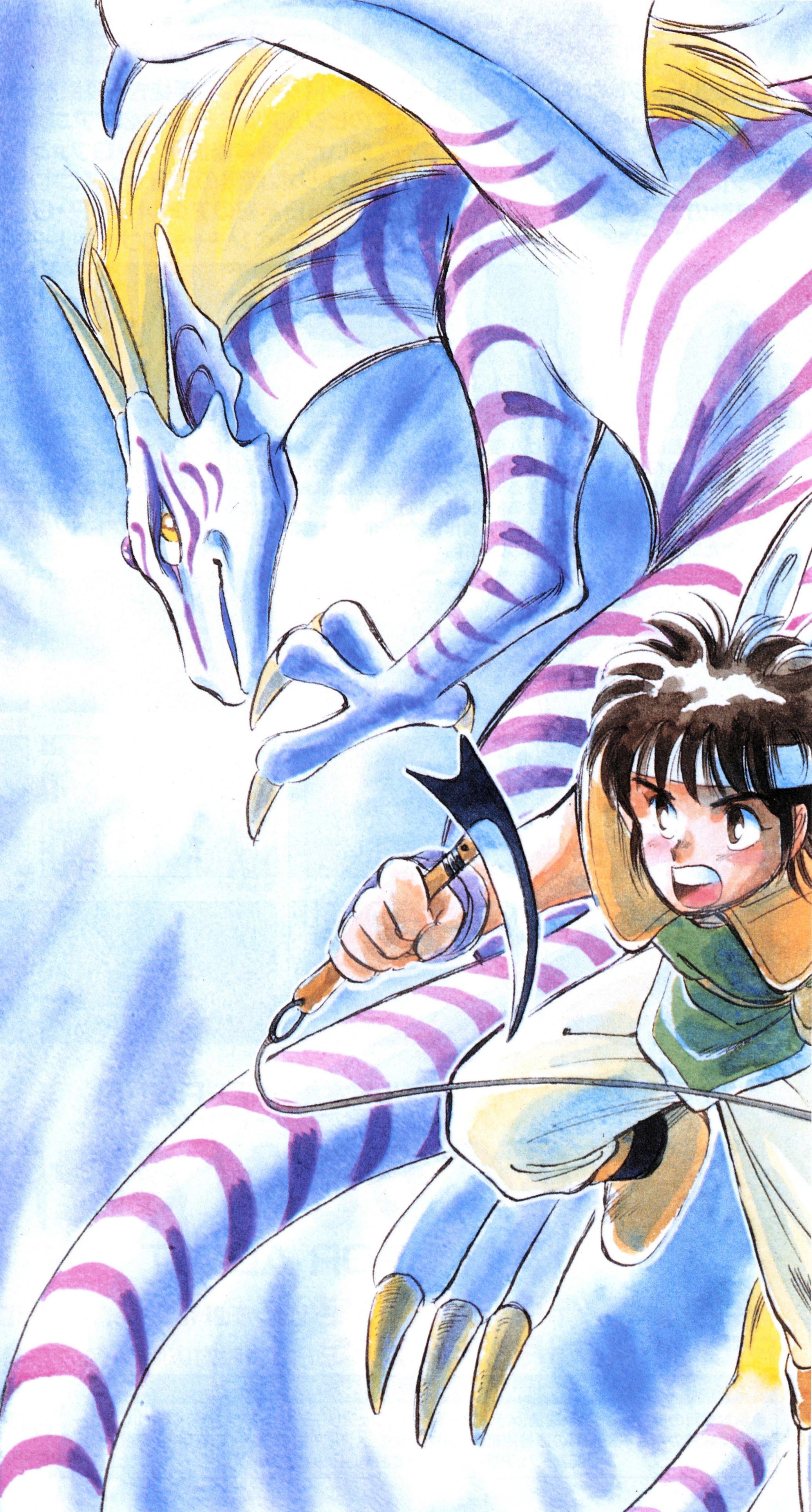
PC8801版!! 8月8日発売予定 SR以降対応版(5インチ2D) 定価5,800円

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

フェアリーテール FAIRYTALE 株式会社ジャスト JAST
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内TEL03(200)9834

戦いつづける情熱は、だれにも負けない。





SOFT EXPRESS

ソフトエキスプレス



SOFT TOP

⬆急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	
↑ 1	2	ソーサリアン	日本ファルコム	
2	1	イースⅡ	日本ファルコム	
↑ 3	4	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
↑ 4	7	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
5	3	ウィザードリィ	アスキー	
6	5	三國志	光　栄	
↑ 7	9	スーパー大戦略	システムソフト	
8	6	イース	日本ファルコム	
9	8	スナッチャー	コナミ	
↑ 10	12	水滸伝・天命の誓い	光　栄	
↑ 10	11	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	
↑ 12	13	ハイドライド3	T&Eソフト	
⬆ 13	—	テトリス	ビー・ピー・エス	ETC
⬆ 14	19	マイト アンド マジック	スタークラフト	
15	10	信長の野望・全国版	光　栄	
16	15	ヴェイグス	ゲームアーツ	
↑ 17	—	ドラゴンスピリット	電波新聞社	
18	17	ウィザードリィ4	アスキー	
↑ 19	—	デス・ブリンガー	日本テレネット	
↑ 20	—	マスターオブモンスターズ	システムソフト	

●集計対象：2000人（3月8日～4月7日）



今月のランキング解説

今月から21位から30位までのランキングも紹介することにした、読者の選ぶソフトTOP20のコーナー。
ランキング動向はといえば、今月も上位は大きな変動がない。ただ、先月６位に落ちた『イース』が、今月はさらに順位を落として８位。数々の記録を打ちたてた『イース』も、そろそろ息切れかな。
下位の方では、いままでランク入りしなかったのが不思議なくらいだった『テトリス』が13位に初登場。先月に続いてシューティングゲームもランクイン、『ドラゴンスピリット』だ。これからのRPG、WSLG以外のジャンルの活躍が注目モノだね。

20

総得票数	得票数
541	279
507	221
280	147
216	128
251	114
216	110
143	84
170	69
139	62
86	41
94	41
79	36
35	35
53	28
80	26
56	20
19	19
45	18
17	17
16	16

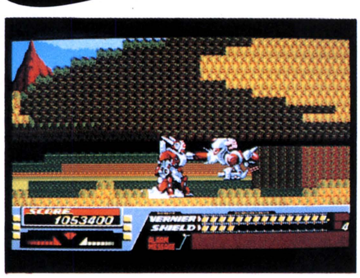
今月のピックアップ PICK UP

2、8位 イース&イースⅡ（日本ファルコム）

1987年10月号で初登場１位というセンセーショナルなデビューをして以来、1985年５月号で６位になるまで、じつに19カ月間連続して４位以内にランク入りした不滅の金字塔『イース』。そして1988年７月号で7位に初登場。翌８月号で１位になってから、今月号まで11カ月間連続して２位以内にランク入りしている『イースⅡ』。なんと両方合わせるとTOP1を15回もキープしているという超人気シリーズ。『イース』の方は、そろそろパワーダウンしてきたけれども、うわさのシリーズ３作目も発売近し？『イース』シリーズの天下は、とうぶん続きそうな気配だ。今度はどれくらい記録をのばすか楽しみだね。



16位 ヴェイグス（ゲームアーツ）



先月に続き、今月もランク入りを果たした『ヴェイグス』。ＰＣ88対応のシューティングゲームとしては、1987年12月号で『女神転生』がランク入りして以来の快挙なのだ。どちらかといえばシューティングの苦手なＰＣ88対応で、この成績は、なかなかのものだね。この調子でがんばってほしい。

▶21〜30位までのランキング

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	大戦略Ⅱ	26	大戦略
22	マイト アンド マジック2	27	アークス
23	サイオブレード	28	めぞん一刻・完結篇
24	サバッシュ	29	プロ野球ファミリースタジアム
25	ぎゅわんぶらあ自己中心派	30	エグザイルⅡ

Soft Sales Top 20

今月のベストセラーソフトはこれだ!!

ソフトセールストップ20は全国の調査協力店から寄せられたデータをもとに、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ!!
(今回の情報は3月1日から31日までのデータを集計したものです)

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	1	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	PC98, PC88SR, X1t	9800~12200円(5D, 3.5D)
2	—	スタートレーダー	日本ファルコム	PC88SR	8700円(5D)
3	8	水滸伝・天命の誓い	光栄	PC98, PC88SR, X1t	9800~12200円(5D, 3.5D)
4	—	ディスクステーション スペシャル春号	コンパイル	MSX2(+)	3980円(3.5D)
5	—	ディスクPAC	パナソフト	MSX2(+)	2980円(3.5D)
6	—	クリムゾンII	クリスタルソフト	PC88SR	7800円(5D)
7	—	デス・ブリンガー	日本テレネット	PC98, PC88VA, X68000	9800円(5D, 3.5D)
8	6	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98, PC88/VA, MSX2, X1, X68000, FM77AV	6800円(5D, 3.5D)
9	12	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	PC98, PC88SR, MSX2, X1, X68000	7800円(5D, 3.5D)
10	3	スーパー大戦略(MSX2)	マイクロキャビン	MSX2	8800円(R)
11	3	スーパー大戦略68K	システムソフト	X68000	8800円(5D)
12	7	マイト アンド マジック2	スタークラフト	PC98, PC88SR/VA, X1, FM77AV	9800円(5D, 3.5D)
13	17	ソーサリアン	日本ファルコム	PC98, PC88SR/VA, X1t	9800円(5D, 3.5D)
14	—	パックマニア	ナムコ シャープ	MSX2 X68000	6800円(3.5D) 7800円(5D)
15	5	ゴーファーの野望	コナミ	MSX	5800円(R)
16	9	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	デービーソフト	PC98, PC88SR, MSX2, X1, X68000	7800円(5D, 3.5D)
17	2	ディスクステーション3号	コンパイル	MSX2(+)	1980円(3.5D)
18	—	マスターオブモンスターズ	システムソフト	PC88SR, MSX2, X1t	6800~8000円(5D, 3.5D)
19	—	テストドライブ	ポニーキャニオン	PC98	6800円(5D, 3.5D)
20	—	イシターの復活	ナムコ	MSX2	6800円(R)

●特に記載のない限り、価格は消費税を含みません。

今月の売れ筋を斬る！

▼▼▼総合解説▲▲▲

順位の変動が激しいソフトセールストップ20なんだけど、今月も『信長の野望・戦国群雄伝』が１位だね。この勢いは、いつまで続くのかな。『スーパー大戦略』の方は、大きく順位が後退しちゃったけど、こちらは集計方法の問題でMSX2とX68000を別にしちゃったからなんだ。合わせれば堂々の４位ランクインだったんだぞ。

今月は、わりと各ジャンルからランクインしてて、バラエティ豊かだけど、やっぱりWSLGとRPGが、あい変わらず強い。でも『スタートレーダー』の大活躍でACTも４本と好調。これからの一層の伸びに期待したいところだ。

ところで、もうひとつ注目なのが、ディスクマガジン。いっぺんに３つもランキングするなんて、今までになかったパターンだね。



キーワードはこれだ!!

WSLG

最近のソフトセールストップ20で、とにかく勢いのあるのが、WSLG。『信長の野望・戦国群雄伝』は、あい変わらず１位をキープしてるし、『水滸伝・天命の誓い』は５ランクアップの３位につけている。

光栄ががんばるなら、システムソフトも負けてない。『スーパー大戦略』が各機種移植で人気を盛り上げてるし、来月あたり『大戦略Ⅲ』が上位につけるんじゃないかな？

ここしばらくの間は、WSLGの天下は安泰のように感じるね。

1	信長の野望・戦国群雄伝
3	水滸伝・天命の誓い
10	スーパー大戦略

ディスクマガジン

今までも発売のたびに上位につけていたディスクマガジン。このジャンルにパナソフトも参入で、今月はDMが３つもランキングというめずらしいパターンに。DMの特徴は、いろんなゲームの先取りプレイやデモがたくさん入って、安いというところにあるんだけど、その性質上寿命が短いんだ。でも、これだけマメに発売されるようになると、いつもどれかが上位につける定番ソフトになりそうだね。

できれば、MSX以外の機種でも発売されてほしいものだね。

4	ディスクステーションスペシャル春号
5	ディスクPAC
17	ディスクステーション3号

MSX

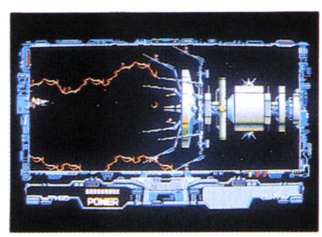
今月のチャートでは、MSX版のソフトががんばってるね。ディスクマガジンのソフトは、みんなMSX版だし、ここ最近のACTを引っ張ってるのもMSXっていう感じだしね。そうそう、ベストセラーソフトの移植で、もういちどヒットを飛ばすっていうことが多いのもMSXソフトの特徴といえるんじゃないかな。ひょっとして、今ゲームがいちばんおいしいパソコンは、MSXかもしれないね。

そろそろセカンドマシンに買ってみようかなーって思ってたりして。

4	ディスクステーションスペシャル春号
10	スーパー大戦略
15	ゴーファーの野望

スタートレーダー

日本ファルコムが、ひさしぶりにRPGじゃないソフトを発売、ということもあってか、『スタートレーダー』の出足は絶好調！　なんといっても初登場でいきなり２位だもんね。ただのシューティングゲームじゃない、ストーリーを楽しむ、選べるという要素が斬新だね。PC88だけに対応して、いきなり２位のこのソフト。PC98への移植版が登場で、来月の順位がどうなるか？

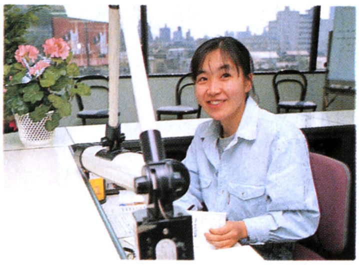


●調査協力店●

店名	電話
●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111
●LAOXコンピューターメディア	☎03-253-1341
●LAOX新宿店	☎03-350-1241
●富士音響	☎03-255-7846
●COM	☎03-251-1523
●SHINKO	☎03-255-0450
●西武池袋コンピュータフォーラム	☎03-981-0111
●J＆P渋谷店	☎03-496-4141
●J＆P八王子店	☎0426-26-4141
●J＆P町田店	☎0427-23-1313
●ロケット千葉店	☎0472-47-0050
●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334
●カトー無線	☎052-264-1534
●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241
●J＆Pテクノランド	☎06-634-1211
●J＆Pメディアランド	☎06-634-1511
●J＆P高槻店	☎0726-85-1212
●J＆P和歌山店	☎0734-28-1441
●J＆P姫路店	☎0792-22-1221
●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356
●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●Pic万代店	☎025-234-5135
●Pic小針店	☎025-233-5791
●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●カホ福岡店マイコンセンター	☎092-714-5155
●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111

Soft House Today

ソフトハウスおじゃまし隊!!



桜の花咲く春うらら、我々ソフトハウスおじゃまし隊は入学式もたけなわの早稲田へと潜入したのであった。

そう、今月からはソフトハウスミニマラソンにかわって「ソフトハウスおじゃまし隊!!」がスタート。いままで以上にソフトハウス内部へ侵入して、様子を逐一報告するのでよろしく。

さて、今月のおじゃまターゲットは、真新しいビルに引っ越して元気ビンビン若さ溢れる〝ウルフチーム〟の登場でごじゃる。

ウルフチームの新居ビルのご自慢は最新のセキュリティシステム。しかし夜行性のウルフの中にも、経験の浅いヤツがいるのか、いままで２度も警備員がすっ飛んでくるハメになり、すでに信用はゼロだって！

受付横には、ユーザーを歓迎するためのちょっとしたラウンジを設置、これがなかなかおしゃれじゃないの。



夕暮れとカクテルが似あうこのラウンジを訪れるのがこれからのトレンドになりそう？　みんなも負けじとおじゃましちゃいましょう！



▲後方に見える看板もおしゃれ(?)なラウンジ



▲新作『ガウディ』は渋ーい、大人の味がする！



アスキー

やっと、『カオスエンジェルス』ＭＳＸ２版の発売が決定しました。５月19日、定価7800円消費税含まず、ディスク２枚組、MSX MUSIC対応です。内容はというと、「本格的ＲＰＧとお色気パロディの融合」（アスキー社内資料より）、これでわかるだろう。

アーテック

ＰＣ98からの移植ということで、『ディガンの魔石』MSX版、PC88版には大変な苦労をしましたが、やっとお届けできました。華麗なグラフィックはもちろんのこと、音楽にも力が入っています。『ダーク・レイス』も追い込みに入ってますます好調。ご期待ください。

アートディンク

『大海令』追加シナリオついに出荷開始！　その名も『珊瑚海海戦・ミッドウェー海戦』の２シナリオ。通信販売のみで3800円です。（同ーメディアの『大海令』が必要になります）みんなもこの追加シナリオで『大海令』を10倍楽しもう！よろしく。

アルシスソフトウェア

お待たせしました！　X68K版の『スタークルーザー』が、ついに発売となりました。ＰＣ98、ＰＣ88、Ｘ１版より、はるかにグレードアップされたＳＦ－３Ｄの世界を、存分にお楽しみください。これからも、アルシスソフトウェアをよろしくお願いします。

ウインキーソフト

気がつけば春。以前こんなコピーがあったような気がする。今の開発スタッフには、まことに言いえて妙である。一般の人々には、やさしくおだやかな春の陽光も、デバッグに疲れた目には、まぶしすぎる。こんな体験をしてみたい方は、いつでもおこしください。

ウルフチーム

『Gaudi～バルセロナの風～』の発売せまる!!　君もハードボイルドに浸ってみないか？『アークスⅡ』の方は順調に開発中。人と人の織りなすドラマをＰ君は見る。そして今までにない〝ハイパービジュアルシミュレーションゲーム〟が控えています。期待してね!!

エス・ピー・エス

澄み渡る青空に山は桜でピンク色、畑は一面菜の花で黄色、小鳥のさえずりに土の匂いも香ばしく春がようやくやってきました。でもＧＷが過ぎ、マスターアップも迫ってくる。決められた期間内に仕上げなくてはいけない彼らの仕事は春どころじゃないのかも…。

エニックス

４月１日から下記の住所で新スタートしたエニックス。心機一転がんばりますので応援よろしくお願い致します。
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25
西新宿木村屋ビルディング５Ｆ
株式会社エニックス。
☎は、今までどおりです。

クエイザーソフト

う～んどうしよう。これといって書くことがない。そうそう、先日某社を見学しました。やっぱりあの人はスゴい人ですね。おかげでいろいろと勉強になりました。それから『どろろ』のおたよりたくさんきました。送ってくださったユーザーの皆様に多謝♡

クリスタルソフト

『クリムゾンⅡ』は、クリムゾンを倒しただけでは終わりません。あとひとつやることが残っています。もう少しでディスク１枚をフルに使ったエンディングが見れます。ところで、『アドヴァンストファンタジアン』のＸ１版よろしくね。ＢＧＭを聞くには要ＦＭ音源です。

クレスト

皆さん、こんにちは！　おかげさまで、ＭＳＸ２とＰＣ88ＳＲシリーズの『デリンジャー』大好評発売中です。ありがとうございました。美希のプロモーション『メイキング・オブ・Miki』は、ジャストサウンドをつけると美希の生の歌が聞けます。お楽しみに！

呉ソフトウェア工房

なんとＰＣ98用『ファースト・クイーン』がＰＣ88ＶＡになっちゃう！　なんか突然、完全移植版ができてしまいました。画面を見ている限り、PC98版かPC88V版か全くわからないよ。ＶＡ以外のＰＣ88ユーザーの方にはごめんなさい。でも別の新作をPC88用に開発中だよ！



SOFT EXPRESS

プレゼント

じゃーん！　ウルフチームきってのパフォーマー音響担当の宇野さん(右)と、取材を手伝ってくれたかっこいい狼青年(？)石井さん(左)。両名が持っているのが、ウルフチームからのプレゼント。特製ロゴ入りバインダー＆ルーズリーフのセット。

あーん、ほしいわぁという赤ずきんちゃんたち６名にプレゼントしちゃう。(♂も可)

〒102　東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷ＫＴビル　コンプティーク
「狼さんの愛がほしい♡」プレゼント係
まで、よろしく応募願いまーす！



ゲームアーツ

ゲームアーツはただ今充電中です。新作発表の暁には「さすがゲームアーツ！」と言われる作品を出しますので乞うご期待！
ところで『自己中心派2』のＭＳＸ２・２＋(ＲＯＭ)版はすでに完売状態です。購入を予定している方は今すぐショップへ！

光　栄

大好評発売中のＰＣ88版『維新の嵐』だ！ ＰＣ98版をベースに内容を洗練、ＧＷ中に思想統一を果たした人もいるんじゃないかな？
ＰＣ88版『維新の嵐』はＳＲ以降対応、ディスク３枚組で9800円。ＣＤによるサウンドウェア付きは12200円だよ！　よろしく!!

工画堂スタジオ

『時空』の移植版が3/24ついに発売になった。この日は何とＮＥＣパソコンカルチャー展だった。フェアにはあさこも出席するので直接ゲームの質問にも答えている。次回はみんなで会場へ来ていっしょに盛り上がろうぜ。パソコンのフェアって今とってもトレンディだぜ！

コスモス・コンピューター

住みなれた渋谷をあとに、コスモス・コンピューターは、高田馬場へとやってまいりました。さすが学生の町だけあって、なかなかの活気！ おもわず開発スタッフも力みなぎる気がします!!　そんなわけで、心機一転ガンバっているコスモスを、今後もよろしく♡

コナミ

「昼メシ、何たべよーかな」ってときは、「ネバーランド」のポークカレーが超オススメ。コクが、ある。皆様におすすめしてます。ニッポン放送の中村さんもハマッてやんの。コナミのこんなタアイもない話でも知りたいって人は、コナミ「ＤＭ」係まで。お便り、乞う！

ザインソフト

すっかり春らしくなってザインでも新しいスタッフと一緒に日夜ソフト開発に励んでおります。春の新作第１弾『ガルフストリーム』！ ダウンタウンの泥臭いイメージでせまるちょっと一風変わったＲＰＧ。これがまたリアルで迫力満点のおもしろさ！　皆さんお楽しみに！

ジー・エー・エム

『イリュージョン』に続く『太平洋の嵐ＤＸ』シナリオ集第２弾『バンディッツ』通販好評受付中です！　ハデ好きの貴方におすすめは、半日程度で終わるショートシナリオ「バンディッツ」。生産補給は気にせず、目の前の敵をブッ叩け!!

システムサコム

ＭＳＸ２用アクションゲーム、『幽霊君』が、４月14日に発売されました。あと、あの『ＣＨÁＴＴＹ』がなんと！ワープロ用ソフトとして発売されます。パナソニック、Ｕ１シリーズ用『ＣＨÁＴＴＹ』。あとＰＣ88ＳＲ用『ＶＡＬＮＡ』もよろしくね！

システムソフト

ＮＥＷＳ：キャラクターパフォーマンスゲーム『遊兎伝』を制作中。アメリカ的なグラフィックスと軽快なサウンド、ウサギのゆーと君の謎解き風な冒険が楽しめます。
ＴＯＰＩＣＳ：「マップオブザユニバース」(やのまん社) はファンタジーな星座のジグソーパズル。

ジャスト

おまたせしました。ジャスト・ファンクラブが発足しました！　製品制作の裏話やゲームのヒント等を満載した会誌の発行や、内容盛りだくさんのBBSなどの企画などがあります。みなさんジャストのファンクラブに、集まってきてください。お待ちしてます。

シンキングラビット

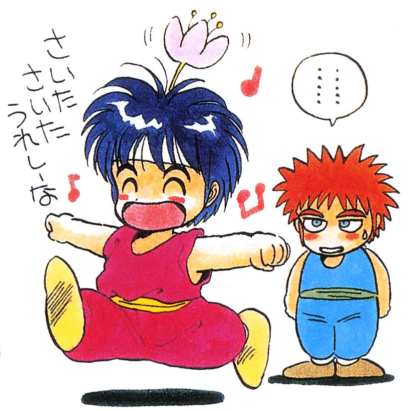
ワープロ専用機パナソニックＵ１をお持ちのあなたに、とっておきのお知らせです。
名作アドベンチャーゲームでおなじみの『カサブランカに愛を』があなたのＵ１で楽しめるという驚きの移植作！　ぜひこの機会にチャレンジするべし。

スキャップトラスト

楽しい楽しいゴールデンウィークも終わってしまいましたネ。この時期は、どこへ行っても混んじゃうから家でずっとゲームを楽しんじゃった人もたくさんいると思います。スキャップは今、新作ソフトに向けてがんばっていますので、よろしくネッ！

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

Newソフト開花前線



ソフト発売予定先取りコーナー新装開店だよーー!!

今月から新作&移植情報コーナーがパワーアップ。移植情報を、機種ごとに分類して、キミのパソコン用にどんな移植版ソフトが出るか、バッチリわかるようになりました。ところで価格については、特に記載がない限り、消費税は含んでいないハズなので注意してね。なお、情報は4月14日現在なので、発売日等の変更にもご注意ー!!

新作ソフト

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
AVG	ヴァルナ	PC8801SR・7800円	システムサコム　5月予定
ACT	A-JAX	X68000・価格未定	コナミ　発売日未定
RPG	エメラルドドラゴン	PC9801、PC8801SR・価格未定	バショウハウス　6月予定
AVG	Gaudi -バルセロナの嵐-	PC8801MR以降・価格未定	ウルフチーム　5月予定
RPG	ガルフストリーム	PC9801、PC8801SR・8800円	ザインソフト　6月予定
RPG	キューティーハニー	PC9801、PC8801・価格未定	ナツメ　5月下旬
ETC	銀河	PC9801、PC8801、MSX2(+)・価格未定	システムソフト　6月下旬
ETC	コンストラクションツールめいず君	PC8801SR・5800円	日本テレネット　5月12日
ACT	魂斗羅	MSX2・5800円	コナミ　5月中旬
RPG	XaK(サーク)	PC9801、PC8801SR・8800円	マイクロキャビン　5月中旬
SLG	ザ・ゴルフ	MSX2+・6800円	パック・イン・ビデオ　5月予定
RPG	シルヴィアーナ	MSX2(+)・6800円	パック・イン・ビデオ　9月予定
SLG	実戦ビリヤード	PC9801・7800円	パック・イン・ビデオ　6月予定
SLG	雀豪2	PC9801・価格未定	ビクター音楽産業　6月下旬
ETC	倉庫番パーフェクト(仮称)	PC98、PC88、X1、X68、FM77・価格未定	シンキングラビット　発売日未定
RPG	ZOIDS2 ~ゼネバスの逆襲~	MSX2・価格未定	東芝EMI　発売日未定
AVG	探偵団X	PC9801、PC8801SR・価格未定	ハートソフト　6月予定
RPG	ダークレイス	PC9801V・価格未定	アーテック　6月予定
WSLG	珊瑚海海戦・ミッドウェー海戦(大海令追加シナリオ)	PC9801・3800円(通販のみ)(税込)	アートディンク　5月10日
WSLG	天使たちの午後・Ⅲ	PC9801、PC8801、MSX2・8800円	ジャスト　発売日未定

☞引き続き、「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト

富士通のFM-TOWNSは、私たちにひさびさの感動をもたらしてくれた。適応退化の激しい最近の新製品のなかにあって、ひときわめだつ進化をとげたパソコンといえる。

FM-TOWNSの推進スタッフには、心よりの拍手を送りたい。

ソフトスタジオWING

『白と黒の伝説』リメイク版が始動しました。タイトルも一新、『Destruction』(滅亡)です。

内容は、従来の「百鬼編+転生編」をブレンドして、新ストーリーを加えたものです。4~5年先の日本を予言した作品になりそうなので、みなさん期待してね!!

チャンピオンソフト

さて、皆さん。新しい展開を見せる近未来アドベンチャーゲーム、『タウヒード』は、もうごらんになっていただけましたか？　見どころとしては、細密に描かれた背景なんかをちょっと自慢したりなんかしています。PC98、PC88、MSX2、と発売中です。よろしくね!!

T&Eソフト

今月は新作紹介ならぬ新人紹介をします。デザイン課に配属された20歳のピチピチGAL(死語)！　その名も讃岐……もとい……鈴木英津子ちゃんでーす!!　T&E主催のイベントにはレオタード姿で登場してくれる予定……は現在のところありません(残念)。

テクノソフト

セガ・メガドライブ版『サンダーフォースⅡ』完成。その名も『サンダーフォースⅡMD』。メガドライブユーザー向けにアレンジされていますが、最高のグラフィック、サウンドは、完全移植。

発売は、6月予定なのでみなさん買ってネ！

データウエスト

いやあ、TOWNSはいいですねえ！　本体と同時発売した2本のTOWNS用ソフトもすごい人気だし。でも、これだけで終わりはしません。すでに第3作目が待機中です。『Misty 名探偵登場』。今までになかったと断言できる推理を楽しむゲームだ!!　すげえぜ!!

デービーソフト



東芝EMI

ZOIDS

~ゼネバスの逆襲~

ただいま開発中！乞うご期待!!

ナツメ

春爛漫(らんまん)のよき日、ナツメでは開発スタッフの大移動があった。新宿のビルの谷間を逃れ、やってきました奥多摩路。緑も多く物価も安い！　これで大作ゲームづくりにも最適な環境だ。初夏発売の『キューティーハニー』も、これで完成へ向かってまっしぐら！

日本テレネット

『ヴァリスⅡ』発売記念・優子イメージガール募集にたくさんのご応募ありがとうございました。現在応募者を書類選考中で、最終候補者数名を7月号広告に掲載し、皆さんの投票による誌上オーディションを行います。投票者にも豪華なプレゼントを用意して待ってます。

日本ファルコム

『スタートレーダー』はもうプレイしてくれたかな？　今度発売になるCDも最高のデキだよ。元スペクトラムの奥 慶一さんのノリのよいアレンジで、ギターはあのPINKの大谷レブンさん！(個人的ファンなので力が入る)これはとにかく買うっきゃないっ!!

バショウハウス

『エメラルド・ドラゴン』今月の記事読んでくれたかな？　そのうちに全貌をお見せできると思う。今回は、なるべく遅れないようにしたいなー、なんて考えていたりする。ディスクも5枚組になって、ボリュームもバッチリなの。お楽しみにね！

- **AVG** デストラクション
  ＰＣ98、ＰＣ88、ＭＳＸ２・7800円
  ソフトスタジオＷＩＮＧ　発売日未定
- **ETC** 保存版ロードランナー
  ＰＣ9801・価格未定
  システムソフト　６月下旬
- **AVG** Misty名探偵登場
  ＦＭ ＴＯＷＮＳ・価格未定
  データウエスト　６月予定
- **ETC** メイキング・オブ・Miki
  ＰＣ9801、ＰＣ8801、ＭＳＸ２・5800円
  クレスト　発売日未定
- **ACT** 遊兎伝
  ＰＣ9801Ｖ・価格未定
  システムソフト　５月下旬
- **WSLG** ライヒスリッター
  ＰＣ9801・価格未定
  エニックス　５月予定



移植ソフト

PC98

- アンジェラス　(PC9801・8200円)
  エニックス　５月26日
- スタートレーダー　(PC9801・価格未定)
  日本ファルコム　発売日未定
- ハイドライド３SV (PC9801・7800円)
  Ｔ＆Ｅソフト　発売日未定
- 魔浄理子　(PC9801・9800円)
  ナツメ　５月予定

PC88

- D.C.コネクション　(PC8801・9800円)
  リバーヒルソフト　発売日未定
- フォートレス　(PC8801SR・8800円)
  ビクター音楽産業　５月中旬
- トリトーン・ファイナル (PC88VA・9800円)
  ザインソフト　６月中旬

MSX

- カオスエンジェルス　(MSX2・7800円)
  アスキー　５月19日
- スーパー大戦略　(MSX2・8800円)
  マイクロキャビン　５月予定
- D.C.コネクション(MSX2(＋)・9800円)
  リバーヒルソフト　発売日未定
- 信長の野望・戦国群雄伝(MSX2・価格未定)
  光　栄　発売日未定
- ファンタジーⅢ　(MSX2・9800円)
  ボーステック　６月10日
- ホワッツマイケル　(MSX2・7800円)
  マイクロキャビン　５月中旬
- ミッド・ガルツ　SIDE.A (MSX2・8800円)
  ウルフチーム　５月予定
- ミッド・ガルツ SIDE.B (MSX2・8800円)
  ウルフチーム　５月予定
- 雪の国・クルージュ　(MSX2・8800円)
  ザインソフト　発売日未定
- ライトニングバッカス (MSX2・6000円(税込))
  ブラザー工業タケル事務局　５月中旬
- リップスティックアドベンチャー(MSX2・6800円(税込))
  ブラザー工業タケル事務局　５月中旬

X1、X68K

- 野球道対戦ディスク (X1・2000円(税込))
  ブラザー工業タケル事務局　５月下旬
- ガルフォース「怒濤のカオス」(X68000・7800円)
  スキャップトラスト　発売日未定
- 棋太平　(X68000・価格未定)
  エス・ピー・エス　発売日未定
- スターシップ・ランデブー (X68000・7800円)
  スキャップトラスト　５月予定
- D.C.コネクション　(X68000・9800円)
  リバーヒルソフト　発売日未定
- バトルチェス　(X68000・価格未定)
  パック・イン・ビデオ　発売日未定
- 麻雀武蔵　(X68000・9800円)
  コスモス・コンピューター　５月末
- 森田将棋Ⅱ　(X68000・10000円)
  エニックス　５月26日
- 雪の国・クルージュ　(X68000・8800円)
  ザインソフト　発売日未定

FM

- ラスト・ハルマゲドン (FM TOWNS・価格未定)
  ブレイン・グレイ　６月末

パック・イン ビデオ

ＭＳＸ２新作『シルヴィアーナ』今夏発売予定。当社より昨年８月ファミコン・ディスク版で発売し好評を博した『シルヴィアーナ』の移植版。複雑なコマンドがいっさい不要のリアルタイムＲＰＧ。初めてＲＰＧをプレイする人にも満足のいくシステム構成になっています。

ハートソフト

『ハイパーニア』発売記念としてピクチャーデモディスクをもれなくあげるぞ！　ＰＣ88版に限りますが、御希望の方は住所氏名年齢機種と必ず170円切手を同封の上、〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9クインビル7Fハート電子㈱コンプティークプレゼント係まで!

ハミングバードソフト

1.ＭＳＸ２(＋)を持ってない。
2.ホラーＲＰＧなんか大嫌い。
3.「ロードス島戦記」「安田 均」という言葉にまったく興味ない。
4.借金で生活に困っている。
上のどれにも当てはまらない君は、ＭＳＸ２版『ラプラスの魔』を買うっきゃないね。これで決まり。

ビクター音楽産業

プロ野球開幕から約１カ月が経過。ファンにとっては一喜一憂の毎日だと思います。全国の『やじうまペナントレース』ファンの方、1989データでの熱戦は進んでいますか。ちなみに、私の日本シリーズの対戦予想は残念ながらＤチーム対Ｋチームです。これからもヨロシク！

ビー・ピー・エス

最近、B.P.S.の開発部にいやに静かなムードがただよっております。これは嵐の前の静けさとでもいうのでしょうか？
何かすごいソフトが開発されている感じです。
今のところはまだ発表できる段階ではありませんが……。

ブラザー工業タケル事務局

え～い!!　誰だっ、消費税なんて考えたヤツは!!　今、タケル事務局では消費税の対応でてんてこまい。内税方式(ムツかしーな)だから表示価格が上がります。ゴメンネ！　話が急に変わるけど『パワフルまあじゃん２』のギャルのデータ集を発売中です。グッドだヨ～ン。

ブレイン・グレイ

セニョール「月が赤いね」
セニョリータ「あら、本当」
この前、赤くてまんまるな月を見た。なぜかしら、とっても不思議な気持ちになったの。
ひょっとして…私はかぐや姫なんではないかと真剣に考えてしまう今日このごろ。

ボーステック

６月10日発売の『ファンタジーⅢ』ＭＳＸ２版は、マウス対応にしようか迷ったけど、マウスを持っている人が１割もいないというのでジョイスティック対応にしました。ジョイスティックで『ファンタジーⅢ』がプレイできるなんて、おもしろいでしょ。

ポニーキャニオン

４月21日発売のＳＦアニメーション＆ＲＰＧ＆ＳＬＧ『アスガルト』は構想制作に３年を費した超大作だ!!　人型兵器(コマンドメイル)を使いこなし、45のシナリオ、200あまりの戦闘を経て、最終目標までのドラマチックな展開は、まるでアニメ番組を見ているようだ。自信作だぞ!!

マイクロキャビン

話題沸騰のＲＰＧ『ＸａＫ』。みんなビンビンに遊んでいるカナ？　手にして初めてわかる『ＸａＫ』の快感！　もう君は２度と他のＲＰＧでは遊べない体になってしまった！　責任とってよ～！と嘆いていても始まらない。まだまだドンドン『ＸａＫ』中毒は増加するぞ！

マイクロネット

こんにちは、会社内遅刻魔のパプコバです。この号が出るころ、北海道では、春まっさかりのポカポカ陽気で画面に向かう目は半分以上閉じてしまっているだろうと思います。しか～し、私は夏ごろ発売予定の新作に追われている事でありましょう。ああ、恐ろしや…。

リバーヒルソフト

「リバーヒルウルトラクイズ！」ＪＢシリーズ第３弾『ＤＣコネクション』のＤＣは何の略？　答えを書いて送ってね。正解者の中から10名の方にＪＢペンセットをプレゼント！　『ＤＣコネクション』のＰＣ88版、X68Ｋ版もよろしくネ！ＪＢクラブでも会員を募集中。

'88

読者が選ぶ今年のソフト番付

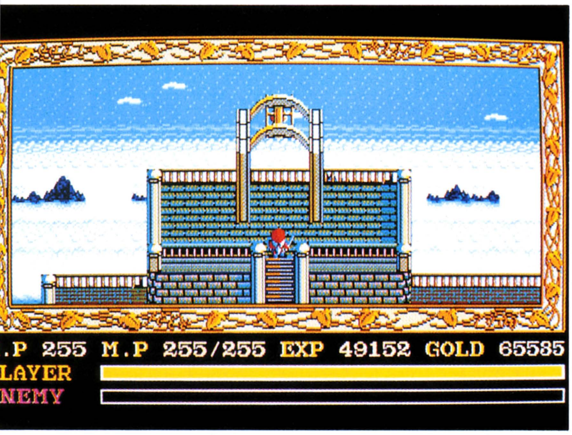
SOFT大賞

結果発表

みなさんに、一番好きなソフト(大賞推薦作品)およびRPG、SLG、ACT、AVG、ETCの各部門推薦作品(各1作品)を投票してもらった結果、「'88ソフト大賞」が決定いたしました。さっそく紹介しましょう。なお、大賞はベスト10まで、各部門賞はベスト5までをあわせて掲載しましたので、どんなゲームが読者に人気があったのかが、ひと目で分かるようになっています。大賞での順位が部門賞でのとちがっている作品もあったりと、なかなか興味深い結果が出てきましたよ!

'88ソフト大賞は『イースII』!!

昨年4月22日に発売されて以来、根強い人気を保ってきた『イースII』が前年の『イース』に続いて'88ソフト大賞を受賞した。『イース』シリーズが他のゲームに与えた影響の大きさは、万人の認めるところであろう。また、『ソーサリアン』が去年と同じく2位に入ったが、これは無限の拡張制を誇る「ソーサリアンシステム」という、今までのパソコンゲームの概念を変えたシステムに負うところが大きい。むろん、Vol.3まで出ている『追加シナリオ』の質の高さも見逃せない。



順位	ソフト名
1	イースII
2	ソーサリアン
3	ロードス島戦記
4	信長の野望・戦国群雄伝
5	スナッチャー
6	スーパー大戦略
7	テトリス
8	ラスト・ハルマゲドン
9	サイオブレード
9	ウィザードリィ4

3位には本誌に大人気連載中の『ロードス島戦記』のパソコンゲーム版が登場。人気キャラクターを仲間に加えることができたり、知っている地名が出てきたりと、原作ファンを中心に票を集めた。

日本中にブームを起こした『テトリス』は7位と低迷。プレイヤー人口は多いのだろうが、「いちばん好き」なゲームが他にあるのだろう。

相変わらずRPGが強い'88年度のゲーム界であった。

日本ファルコム、3年連続V達成!

'86年度『ザナドゥ』、'87年度『イース』、そして'88年度『イースII』と日本ファルコムが3年連続ナンバー1の偉業を達成しました。でもそれ以上にすごいのは、2位も3年連続でとっているということ。'86年度に『ザナドゥ・シナリオII』で、'87、'88年度は2年連続『ソーサリアン』でとっています。投票方法が好きなゲーム1作品への投票ということを考えると、年間ナンバー1の座を争うレベルのゲームを毎年2作品ずつ出している日本ファルコムのすごさがわかるでしょう。みなさま、おめでとうございました!


▲賞状と写真に収まるのも3回目、加藤社長。

ソフトハウスからのコメント

コンプティークの読者にはファルコムファンが多くいらっしゃることもあるのでしょう。本当にありがとうございました。これからもみなさんの期待に応えられるように、まじめにコツコツといい物をつくり続けていこうと思いますので、これからも応援してください。どうもありがとう。

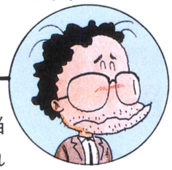
日本ファルコム　加藤社長

AVG GALS、惜しくもパーフェクトならず！

いや、ほんとにAVG GALSは惜しかった。正直言って、5つのジャンルすべてのTOPを当てるなんて予想、正解者が出ると思ってた応募者はほとんどいないんじゃないか？（おいおいっ！） それだけ難しい予想をなんとあとひとつ、それも『イース』か『ソーサリアン』かの選択で落としてしまったAVG GALSはじゅうぶん賞賛に価するだろう。そこで、せっかく特製テレカを用意したことだし、ニアピン賞としてGALSを選んだ読者の中から、『福袋』当選者と他15名に1枚ずつプレゼントしよう。当選発表はP.57だぞ！



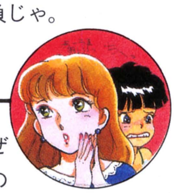
ドクター四谷



そうか、そうか、たった1本しか当たらんかった。しかし2位以下を見ればわかるとおり、ワシの選んだソフトはみんなイイ線いってるぞ。まあ、〝当たらずとも遠からず〟。まだまだワシの鑑識眼も衰えてない証拠だワイ、ハッハッハ……。自信のあった『スーパー大戦略』は、発売直後のホカホカ状態の『信長の野望・戦国群雄伝』に負けたカンジ。『大戦略』ファンよ、泣くでないぞョ。来年は『大戦略III』で勝負じゃ。

ジャンル	ソフト名	結果
RPG	イースII	1位
SLG	スーパー大戦略	2位
ACT	ゴーファーの野望	3位
AVG	リップスティックアドベンチャー	4位
ETC	今夜も朝までパワフルじゃん	3位

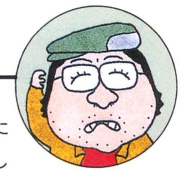
AVG GALS



あー残念！ あたしたちの予想はぜ〜ったいカンペキだって、信じてたのにぃ！ とゆーワケで、メチャクチャくやしくてゴキゲンななめになっちまったAVGギャルズなのであーる。『イース』か『ソーサリアン』かってのは、あたしたちも、すごくナヤンだんだよね。ま、すぎたコトはしかたないぜ。あたしたちに投票してくれたキミには、抽選で5名様に謎の福袋をプレゼントしちゃうぞ。中味はカワイイ○○○○だよん！

ジャンル	ソフト名	結果
RPG	ソーサリアン	2位
SLG	信長の野望・戦国群雄伝	1位
ACT	ヴェイグス	1位
AVG	スナッチャー	1位
ETC	テトリス	1位

クロちゃん

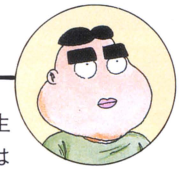


惜しい、うーむ、じつに惜しかったなあ！ えっ、この予想のどこが惜しかったの、だって？ そりゃあなた、よくごらんなさいよ。エトセトラ部門の『テトリス』さえはずれてしまえば、全部門の予想がみごとに全滅、という快挙だったのに。

それは冗談としても、今年もよくはずれたもんだなあ。でもまるで予想外の部門もあったし、まあしかたがないか。それに今年は坊主にされないから、はずれても気にしないんだ。それではプレゼントの『クロちゃんのRPG見聞録』をよろしく！

ジャンル	ソフト名	結果
RPG	ロードス島戦記	3位
SLG	スーパー大戦略	2位
ACT	源平闘魔伝	4位
AVG	サイオブレード	2位
ETC	テトリス	1位

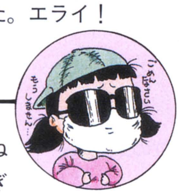
秋葉原助手



フッフッフ、しょせんボクは剣に生きる男、『戦国群雄伝』以外はオールはずれじゃ。ま、男SLGとしては身を捨ててこそ浮かぶ瀬もあれ、ここは堂々と（潔くだろ！）負けを認めるのじゃ！ んで敗者の美学、トップこそとれなかったものの健闘が光るソフトに注目するんだもんね。SLG部門で言えば『シルバーゴースト』は5位ながら今でもおススメのソフト。AVG部門の『めぞん一刻』も、ようがんばった。エライ！

ジャンル	ソフト名	結果
RPG	ファンタジーIII	7位
SLG	信長の野望・戦国群雄伝	1位
ACT	パロディウス	5位
AVG	めぞん一刻完結篇	3位
ETC	プロ野球ファミリースタジアム	5位

KEIKO



う〜ん、結構自信あったんだけどねぇ。ちょっとドラゴンにこだわりすぎたのがいけなかったかな？ でもいまだに編集部じゃ『ドラゴンスピリット』は人気あるし、『マスターオブモンスターズ』だってドラゴンがかっこいいし……まぁ、はずれたっていっても、どちらも惜しかった（2位と3位だものね）から満足してます。だってもし当たっちゃったらコミックを楽しみにしてた人に申し訳ないでしょ！（なんちゃって）

ジャンル	ソフト名	結果
RPG	イースII	1位
SLG	マスターオブモンスターズ	3位
ACT	ドラゴンスピリット	2位
AVG	スナッチャー	1位
ETC	テトリス	1位

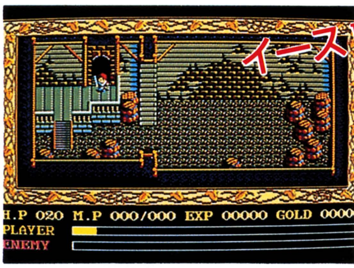
'88 SOFT大賞 部門賞

今年は部門賞の内容を5つのジャンルにしぼり、日頃総合順位では日陰に入りがちなソフトを各部門の中でクローズアップしようと思ったのだが、読者諸君の興味はどうも集中しがちで、少々ものたりない結果かな…？

1 ロールプレイングゲーム部門

1	イースⅡ
2	ソーサリアン
3	ロードス島戦記
4	ラスト・ハルマゲドン
5	カオス★エンジェルス

１年間の総決算としては、やはり追加シナリオの『ソーサリアン』よりも『イースII』をとりたい、というところだろうか。本誌読者のこのゲームに対する思い入れの深さがあらわれたダントツの１位であった。３位の『ロードス島戦記』はＰＣ98版のみのソフトにもかかわらず大健闘である（もっとも本誌連載の強みというのはあるかもしれない）。なんにしろ上位３作までで票の90％以上を獲得してしまった今年のＲＰＧ部門、コンプティークの読者諸君は少々ゲームに対するえこひいきが強いような気もする。



ソフトハウスからのコメント

ＲＰＧ以外のゲームも手がけているファルコムですが、やはりメインとなるのはＲＰＧ。そのＲＰＧ部門でみなさんから支持を得られたことをとてもうれしく思います。
（日本ファルコム・井上さん）

2 シミュレーションゲーム部門

1	信長の野望・戦国群雄伝
2	スーパー大戦略
3	マスターオブモンスターズ
4	水滸伝・天命の誓い
5	シルバーゴースト

『信長の野望・戦国群雄伝』と『スーパー大戦略』が激しいデッドヒートを演じた。それにしても『戦国群雄伝』は強し！　宿敵『スーパー大戦略』を押さえて、向かうところ敵なしの勢いである。人気の秘密は、光栄歴史シリーズとしては、ユーザーに最も親しみやすいテーマであること。信長のほか武田やら上杉やら、また武将では羽柴秀吉といった、テレビや小説でおなじみのヒーロー達が勢ぞろい。それこそ歴史小説を読むような感覚でゲーム世界にのめり込むことができるのがマルなんだろう。今後の光栄に期待だ！



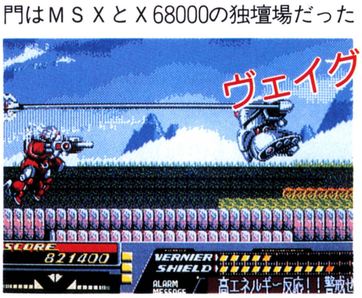
ソフトハウスからのコメント

光栄６周年記念特別商品『信長の野望・戦国群雄伝』がＳＬＧ部門賞を受賞でき、社員一同大変喜んでおります。今年もＳＬＧファンをうならせる大作を発表したいと思っています。（光栄・金丸さん）

3 アクションゲーム部門

1	ヴェイグス
2	ドラゴンスピリット
3	ゴーファーの野望
4	源平討魔伝
5	パロディウス

１位の栄冠は『ヴェイグス』の頭上に輝いた。ここしばらくアクション部門はＭＳＸとＸ68000の独壇場だったから、ＰＣ88ＳＲのみに対応したこのソフトが１位になったことに胸のすく思いをした人もきっと多いことだろう。ビギナーにもとっつきやすく、ベテランも飽きさせないバランスの良さと、操作性やスクロールの滑らかさに見られるように、欠点のない完成度の高さが人気の理由と思われる。２位となった『ドラゴン・スピリット』を推す声もあったが、今回の選出のタイミングが『ヴェイグス』に少々利したようだ。



ソフトハウスからのコメント

開発２年の苦しみも吹き飛んでしまうほど、スタッフ一同喜んでいます。ハードのハンデがありましたが、こうして賞がもらえたことはすばらしいことだと思います。
（ゲーム アーツ・本間さん）

4 アドベンチャーゲーム部門

1	スナッチャー
2	サイオブレード
3	めぞん一刻完結篇
4	リップスティックアドベンチャー
5	アンジェラス

1位の『スナッチャー』と、2位の『サイオブレード』は、どちらもアクション性を加味したSFアニメーションAVG。この分野がシステム的にも充実を求められている、最近の傾向を示す結果となった。しかし、この2つはデッドヒートを演じると予測されたのに、『スナッチャー』が大差をつけたのにはビックリ！　サイバーパンクという新しさに加え、モンタージュ制作などひとひねりある歯ごたえが評価されたのだろう。なお、Hソフトながら4位と健闘の『リップスティック・アドベンチャー』にも拍手を贈りたい。



ソフトハウスからのコメント

コンプティーク読者のみなさまは神様です。『スナッチャー』買ってくれたみなさまはもっと神様です。1位、ありがたやありがたや。これからも精進あるのみです。

（コナミ・橘さん）

5 エトセトラ部門

1	テトリス
2	今夜も朝までパワフルまあじゃん
3	今夜も朝までパワフルまあじゃん2
4	ぎゅわんぶらあ自己中心派
5	プロ野球ファミリースタジアム

おおかたの予想どおり、『テトリス』が圧勝。なんたって、このゲームはいちどプレイすれば中毒になってしまう。きわめて単純なパズルなのだが、それに、スピードとの戦いというアクション性が加わっている。レベルの低いうちは、いかに高得点の取れる組合せをつくろうかとパズル的に悩むが、レベルが上がり、スピードが増していくと、降ってくるブロックをとにかく収めなくっちゃと必死で、完全にアクションゲームと化すのである。2位、3位を占めた『今夜も…』はマージャンゲームの新しい定番となりつつあるようだ。



ソフトハウスからのコメント

今回この賞に選ばれ、社員一同とても喜んでおります。今後一層プログラマーの仕事のはげみになることと思います。これからもご支援をよろしくお願いいたします。

（BPS・南都さん）

予想屋からのプレゼント 当選者発表！

さて、予想がはずれてしまった予想屋さん（全員だけどね）から、お約束のプレゼントの当選者の発表です。なおGALSからは前述のとおり、特製テレカが追加プレゼントされます。当選者の皆さん、おめでとうございました。

クロちゃんから 10名様
『クロちゃんのRPG見聞録』

はずれてもあきらめることはないよ。本屋に行って買ってこよう!!

宮城県／渡辺健太郎　宮城県／佐藤俊孝　宮城県／伊藤忍　埼玉県／田島竜夫　神奈川県／勢志仁　愛知県／宮本喜博　愛知県／山田庄太　大阪府／南芳明　福井県／土田佳史　和歌山県／川畑直人

ドクター四谷から 3名様
『ミルボーン』

最近カードゲームがブームのようだから、友達もきっと喜んでくれるだろう。



埼玉県／西方常起　大阪府／砂田まや　広島県／石原伸一郎

秋葉原助手から 5名様
『メタルフィギュア』

D＆Dのスタート・キャラから人気の高い5つをセットにしてみたぞ。



北海道／本郷宏和　埼玉県／牧岡大器　東京都／豊田冒宏　大阪府／御前伸太　山口県／藤田貴志

AVG GALSから 5名様
『福　袋』アンド特製テレカ

うっすらと透けて見える袋の中身は…コンプ読者の好みに合わせちゃった。



福島県／阿部国和　東京都／高原久嗣　神奈川県／根岸一実　兵庫県／山尾淳　広島県／池田博俊

KEIKOから 5名様
『コミックソーサリアン』

2冊まとめて、しかもサイン入りなんて、なんて幸せな読者ちゃんなのだ。

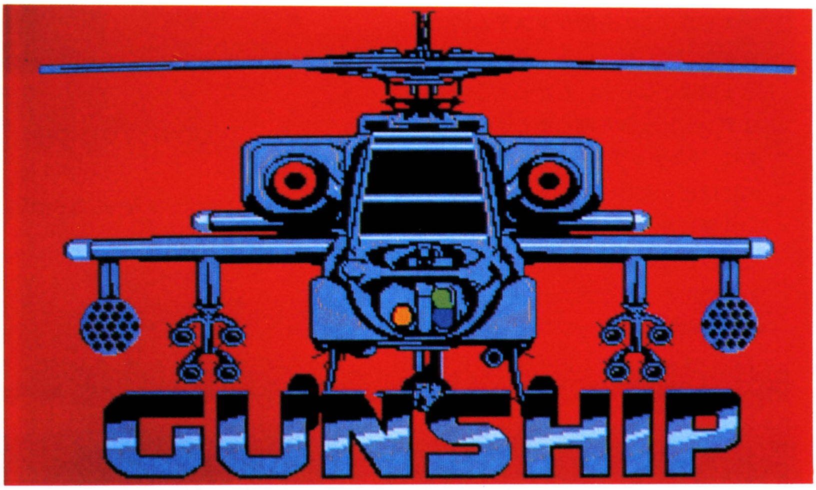


山形県／信夫晃　群馬県／高野学　愛知県／岩田守生　大阪府／田島誠一　福岡県／本田宏治

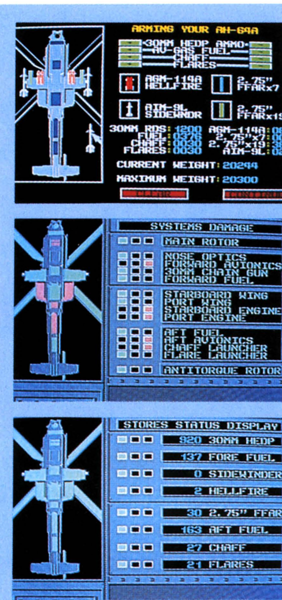
【テレカ当選者】北海道／中村薫、福島県／佐藤政志、埼玉県／小野田勇、茨城県／佐藤忍、愛知県／兼松義和、富山県／長谷川史、長野県／三富一弘、岐阜県／浅野升蔵、大阪府／豊島正樹、三重県／長井英和、京都府／大隈孝市、広島県／前中雅之、岡山県／岩指良和、香川県／東山住弘、福岡県／西田和善

フライトシミュレーター攻撃ヘリ版だ！

米国で圧倒的な人気を誇るフライトシミュレーターの傑作のひとつ、それが『ガンシップ』だ。「空飛ぶ戦車」と異名をとる攻撃ヘリ、アパッチを操り、無事生還をすることができるか!?



まずは自機の状況を把握せよ、だ！



まずは一番上より。出撃前、自機の装備をチェックしている。ここでは搭載兵器の追加・交換が可能。つぎの画面は損害状況チェック。赤い部分が不良箇所だ。そして最後は残弾数の表示。つねにヘリの状態を把握し、苛酷な戦闘を生き残る道標にすべし！

SOFT EXPRESS
ガンシップ
PC9801シリーズ 5D / 3.5D 11800円［税別］
マイクロプローズジャパン ☎0423-33-7781

アメリカでNo.1の実績と人気のソフトがついに登場した。…新時代の戦闘ヘリコプターのなかで最強を誇り、「空飛ぶ戦車」の異名をもつ、それがガンシップである！

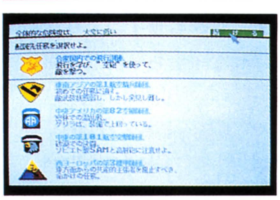
マニュアルの1ページ目、いきなりこんなメッセージが目に飛び込んだ。うーむ、フライトシミュレーターは初めての体験ながら、マイクロプローズの『ガンシップ』なるゲーム、なかなかに勇ましいノリである。「空飛ぶ戦車」とのフレーズが、AFVフリークのワタシの男ゴコロ、しっかりくすぐってくれたのだ。よーしこのうえは、と取るものもとりあえず初のフライト。ま、最初だからごく簡単なモードでと、コックピットへ向かう。が…！ 画面に表示される計器類のかずかずに、思わずドワ～ッとのけぞってしまった。スイッチONで飛べるんじゃなかったのかあ!? バカチョン操作で即飛び上がり、あとはテンキーで右、左に移動、視界に入る敵をかたっぱしからバリバリと殺るシューティングノリのゲームだと思っていたのだ。ということで再学習――。やはり一筋縄ではいかないゲームだ。とにかくヘリなる乗り物をどうすれば上昇させ、どうすれば前進させることができるのか――。プレイを重ねるうちにようやく『ガンシップ』のコンセプトがわかってきた次第。すなわち、このゲーム、かなりのレベルでヘリの航空力学に基づいている。プレイヤーはヘリの乗り物としての性格を、試行錯誤を通じて学んでいく仕組みとなっているのだ。これすなわちフライトシミュレーターの基本！ 『ガンシップ』の魅力は、そのあたりの事情を踏まえたうえで、リアルな戦闘を再現していることにあるだろう。めげずたゆまず訓練を重ねて、攻撃ヘリ、「空飛ぶ戦車」としての自機の性能を100パーセント引き出すべし。ベテランパイロットへの果てなき道にチャレンジだ!!

ワンポイントチェック

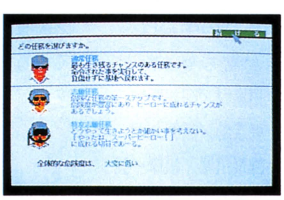
リアルとはいっても、慣れれば操作は簡単で非常にエキサイティングなゲームだ。バランスも良。

任地・作戦選択

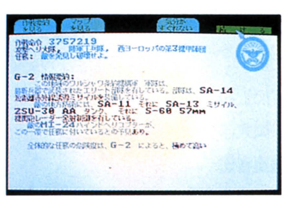
いまをときめくベテラン・パイロットも、元をただせばビクビクオドオドのヒヨッ子。さて、それでは新米諸君、まずは任地・作戦選択だ！



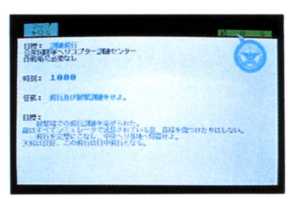
▲任地は5種類。最前線の物騒なところから、模擬弾使用の訓練場まで。慣れないうちは訓練あるのみじゃ！



▲そうそう、初めのうちは無難な通常任務を選ぶべし。ボクのよーなベテランになるにはまず生き残ること！



▲これぞベテランのお仕事。なんせ敵は一流のワルシャワ条約機甲軍。事前のブリーフィングも細かい！



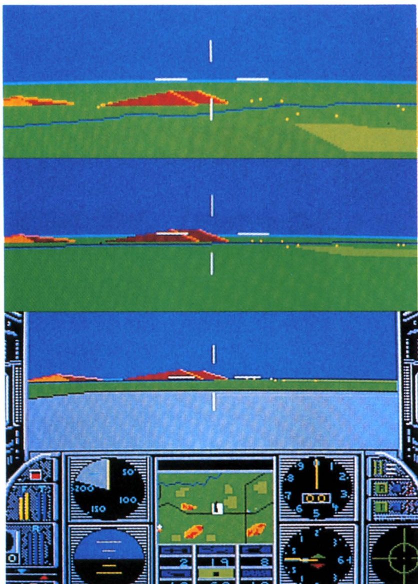
▲これが有名な訓練センターのメッセージじゃ。キミはとりあえず、こちらの方でGo Battleね！

BGMはいわずとしれた…!?

SOFT EXPRESS

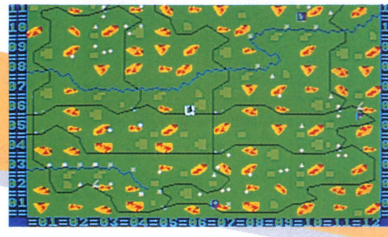
ガンシップ、発進!!

ああ、初めて空を飛ぶ者の恍惚と不安！ というわけで左舷・右舷エンジンＯＫ。回転翼を接続だ！



◀タタンタン、と上昇キーを数回、ホバリングの開始だ！ 待つこと数秒……。やがて「空飛ぶ戦車」はゆっくりと上昇。ま、なんという感激！

眼下の敵を撃破せよ!!



▲出撃前後、マップの確認はお忘れなく。自機の位置を確認することは、基本中の基本なのだ！

離陸後、わが愛機は敵陣に向かって急速旋回、前進を開始した。天気快晴、本日は絶好の訓練日和なり。ヘイ、ジョージ、聞いてるかい！ 訓練終わったらバーボンで一杯やろうぜい！ いまのところ敵影はなし。

キューイーン バリバリ



▲オオッ！ 敵発見！ BMP-1ならミサイルでイチコロさ



▲フッフッフ、命中だ！ もう誰にもヒヨッ子なんていわせないぞ！

ウワッ！ハインドがきたあ〜!!





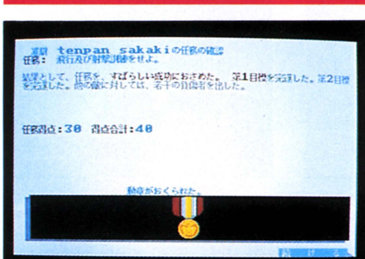
▲な。何と！ ハインドのミサイルをくらった！ よーし、仕返しじゃあ！

第1目標撃破！



▶敵拠点をバルカンで掃討！ オレって天才パイロットだよなあ！

よくぞやった!!



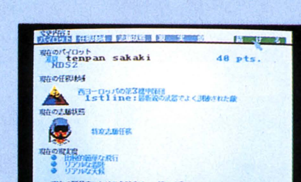
◀ま、ワタシが本気を出せばこんなもの。軽い軽い！



▶国家防衛従軍勲章をくれるってさ！

さらなる任務へ。つぎはいよいよ実戦じゃー！

…というわけで勲章をもらってイイ気になったワタシは、新たな任務を選択。仲間が止めるのも聞かずに、特攻任務を志願したのだった。その結果は……。うーむ、これも若さゆえのアヤマチ!?



▲危険度は、極めて高い、だって。それにしても度胸だけはいいというか……



◀T－74撃破！ でも栄光はここまで



▼さようなら、また会う日まで。合掌



始めたらやめられない やみつきパズル

あの日本テレネットが、パズルゲームに初挑戦！　これがどうして、なかなかのできで、おもしろくって、おもしろくって、やめられない。お得意の音楽にもバッチリ、力が入って、ユーモラスに雰囲気を盛りあげてくれるのだ。さあ、さあ、キミも早くハマリたまえ！

SOFT EXPRESS
コンストラクション・ツール
めいず君
PC8801SRシリーズ / PC9801Vシリーズ / MSX_2　5D / 3.5D　5800円［税別］
日本テレネット　☎03-268-1159

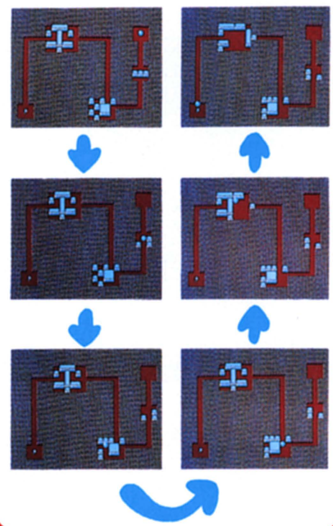
ETC パズルの種類は、昔の「箱入り娘」型。コンピュータゲームでいえば『倉庫番』。ワクのなかの邪魔なブロックを、あっちへ、こっちへと動かし、目的地にたどり着けばいいんだ。ただし、このゲームでは、ブロックばかりでなく、回転扉やブロックを使って消さなきゃいけない地雷(?)などもある。仲間が登場、みんなで協力しながら解くパターンもあるそうだ。ルールはマニュアルを読まなくてもやってるうちにわかるくらい簡単。でも、解けるかどうかは別問題。

難易度で４つのコースがあり、好きなコースを選べるシステムだ。さらに、途中でセーブしたり、一手前に戻ったり、やったところまでの自分の手順を見たり、便利なコマンドがいろいろ用意されているのもうれしい。

いやー、わたしゃ、もうハマッタ。撮影のときなぞ、カメラマンとふたりで、ついつい夢中になり、㊓さんに「つぎの撮影がつっかえてるんですよ！」と怒られたくらい。撮影のあと、遊びまくったことはいうまでもなかろう。

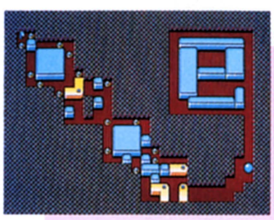
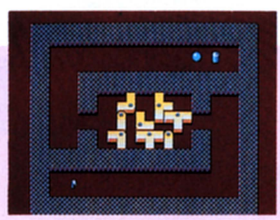
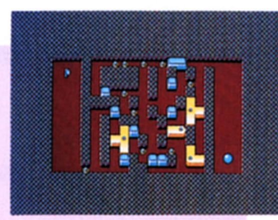
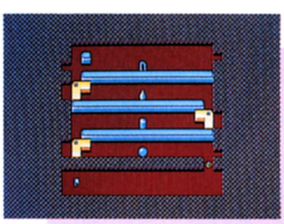
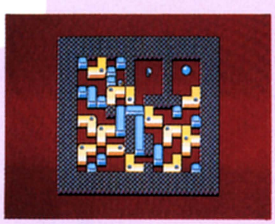
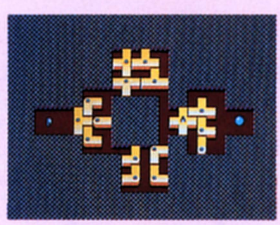
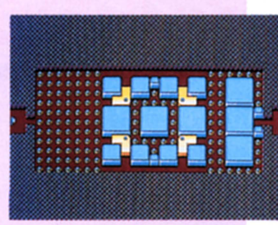
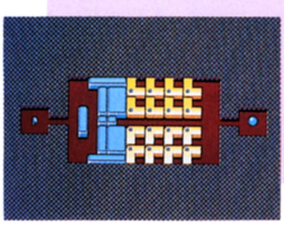
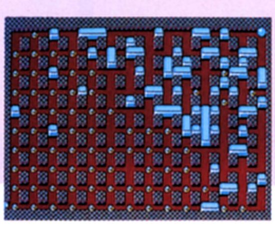
ワンポイントチェック
日本テレネットにしてはシンプルなグラフィックだが、じつは、長時間見ても疲れないようにとの配慮だ。

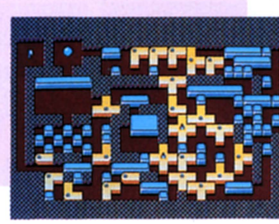
たとえば、こう解く！



なんと80以上もの画面が用意されている！

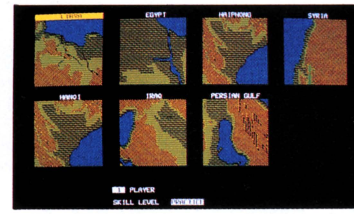
ながめていると、キミも思わず自分でつくってみたくなる？　コンストラクションが用意されているから、どうぞ、ご自由に。作品コンテストもあるらしいよ！





88版、MSX版で好評を得た高速フライトシミュレーター『F-15ストライクイーグル』が、ついに98版に移植された。オリジナルの製作は米・マイクロプローズ社。それだけにリアルさでは1級品だ！



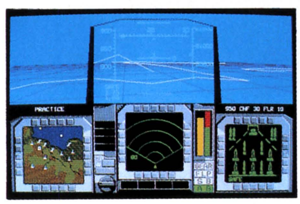
▲7つの任務のなかからひとつを選択し、難しさのレベルをセットしたらゲームスタート。任務はリビア、ハノイ、ペルシア湾など極めて危険な紛争地帯ばかりだ

鋼鉄の荒ワシを乗りこなすことができるか！

SOFT EXPRESS

F-15ストライクイーグル

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 7800円［税別］
システムソフト ☎092-714-6236



▲画面を3D表示することも可能。距離がとても把握しやすくなるぞ



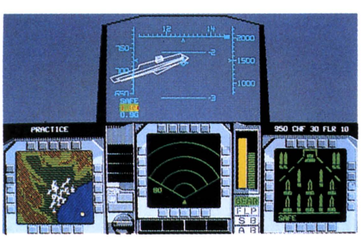
▲クラッシュ！ 自機が墜落したり、機体から緊急脱出すると、この画面になる。あまり見たくないなあ

少し前のニュースで「見えない戦闘機」として話題を呼んだのはF-117ステルスファイター。だけどステルスはまだほんの数機がつくられたばかりにすぎない。米空軍の第一線ではまだF-15がバリバリ活躍しているんだ。

そのF-15の性能を忠実に再現したフライトシミュレーターがこの『F-15ストライクイーグル』だ。だけど小難しいゲームを想像しないで欲しいな。フライトシミュレーターといっても、あくまで操作のしやすさを考えながらデザインされているんだ。はじめはちょっとマニュアルと首っぴきかもしれないけど、カンの良い人なら10分も練習すればＯＫ。任務も７種類用意されているので、腕をみがく機会もタップリあるわけだ。

ゲームをやっていてスゴいな、と思うのは、なんといっても情報量の多さ。例えば敵機がいまどんな動きをしてるのか教えてくれるＴＳＤモード。これは98版のみの追加機能だ。ここでは敵のスピード、高度、進行方向、攻撃態勢か逃走態勢かなど、一瞬にして知ることができる。また視界を３Ｄ表示にしたり、機体の各方向の監視もできるぞ。

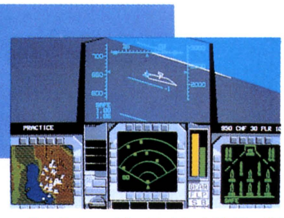
さらにもっとカシコイことに、Ｆ-15の最大の特徴たる空中戦、爆撃の両方を体験することができるのだ。シミュレーターなんだからあたりまえ、といわれればそれまでなんだけど、それをらしく再現しているところに価値があるわけ。対象となる目標は、戦闘機ならばミグ21、ミグ23、スホーイなど。地上物なら指令センターや飛行場と多彩。それらをイッキに吹きとばすも、逆に自分が吹きとばされるのも、それはひとえにキミの腕しだいだ！



▲空母ニミッツよりテイクオフ！ 離艦は別に難しくないけど、着艦がまたひと苦労



▶敵機を捉えたらロックオンして、スパロー発射！



▲地上にレーダーサイトを発見。空対地照準を定め爆撃投下！ 爆撃後はただちに機首を上げ、離脱しよう

ワンポイントチェック

基本的に88版との大きなちがいはないが、フライトシミュレーターにとって命ともいえる処理速度の向上は大きな魅力。また、グラフィックの質も格段にレベルアップしているぞ。

※画面は開発中のものです



広大な銀河を舞台にして、異星人と戦い、自分の国をつくって、やがては全宇宙をこの手に収めてみたい……なんてひそかにこつこつと計画を練っている人はいませんか？　そんな人のための本格的な銀河ＳＬＧがついに登場しましたゾ！　もちろん、そんな大望のない普通の人（？）にもじゅうぶん楽しめること、うけあい。探検、植民、征服を中心に、人類の生存と繁栄、そして将来をかけた戦いが、いま、まさに始まろうとしている！

いままでの多くの、名ばかりのＳＦ物ＳＬＧとは一線をかくす、まさに本格派、正統派の傑作シミュレーションだ！

広大な銀河を、わが手に収めろ!

SOFT EXPRESS

リーチ・フォー・ザ・スターズ

ＰＣ9801Ｖシリーズ　5D / 3.5D　9800円〔税別〕

ホビージャパン　☎03-354-9341

アメリカの名作ゲーム（といってもじつはオーストラリア製）が、ついに日本に上陸！　アップルを持ってなくてプレイできなかった人には、涙が出るほどうれしいはず。

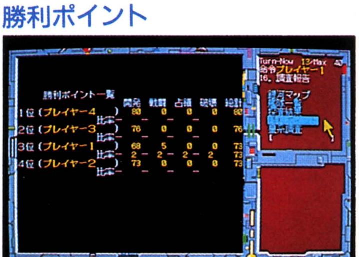
さてさて、ゲームは、はるか未来、人類が死にかけた母星を捨て、新天地での生活を始めたところから。しかしその地においても安住の日はない。来襲する異星人の宇宙艦隊、いつ発生するか分からない自然災害や超新星、そして有害な生命体から受ける思いもかけぬ影響。『リーチ・フォー・ザ・スターズ』とは、このような困難な状況のなかでの人類の活躍、すなわち探検、植民、征服をテーマとした本格的ＳＦシミュレーションゲームというわけ。

プレイヤーは４人まで参加可能。４人に満たない分はコンピュータが受け持ってくれるわけだけど、思考ルーチンがじつに柔軟にできているうえに、これまで必要だった面倒な手間が、まったくといっていいほどかからないようになっている。これによって、プレイもスピードアップ。ゲームをしやすくなっているのは見のがせないね。

画面はちょっとさびしいかな？　という気がするけれど、その分中味はぎっちりとつまっている。１度銀河を統一してしまっても、勝利条件を変更したりして、何度でも飽きずに楽しむこともできる。

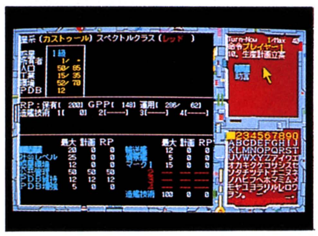
さあ、君は軍事・経済・内政すべてを統括して、見事に銀河の覇者として君臨できるだろうか？

勝利ポイント



▲ゲーム途中での勝利ポイント。４種の要素のポイントで順位が決定される

生産計画

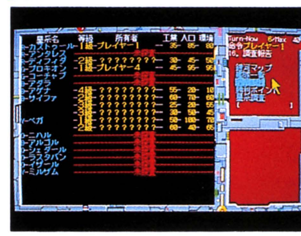


◀自分の星の状態を知ったうえで富国強兵を目指すべし！

ワンポイントチェック

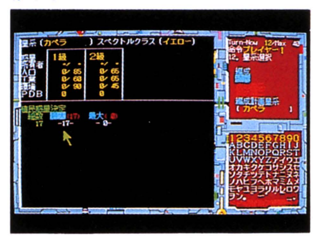
解説書と連動した入門ゲームや、戦略ノートなどで、初心者にもラクに楽しめるようになっている。

偵察



◀星系の状態を偵察して植民しやすい星を探すのが重要

植民



◀植民星を増やし地力をつけるのが、帝国建設への第１歩

戦闘



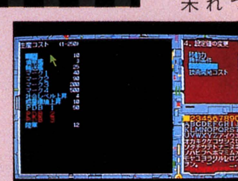
◀戦闘はシンプル。マズイ、と思ったら引くのも大切

無限のバリエーションをつくり出すオプション

上級ルールと選択ルールが豊富なのもこのゲームの特徴。「超新星」や「自然災害」など、ランダムに起こって、ゲームをよりエキサイティングにするルールや「サルガッソー」や「秘密勝利条件」などより困難なゲームにするルールがいっぱい。さらに上級ルールにすれば、よりリアルなゲームにできる。とりうるバリエーションは無限にあるぞ！



◀オプションのひとつ、ランダムマップ。これで宇宙はまったくの未知の空間となる



▶生産コストなどの変更も自由にできる。毎ゲーム新しい設定で始めるのもいいかも





いま、話題を呼んでいるPACシリーズ、その最新作がいよいよ登場だ。あのパナソフトが自信を持って贈る『パナアミューズメントコレクション』。T&Eソフトとマイクロキャビンの二社の協力を得て生まれた、ボリューム満点のニューディスクパックだ！

いろいろ分野、さまざまソフト、の大集合だ！

SOFT EXPRESS

パナ アミューズメント コレクション

MSX2(2+対応) 3.5D 2980円〔税別〕

パナソフトセンター ☎03-475-4721

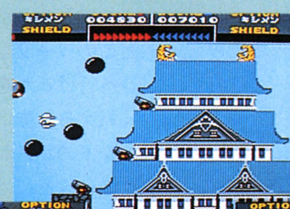
ETC

安い値段で高密度！ このソフトにはそんな言葉がピッタリだ。3枚のディスクのなかには。それぞれちがったジャンルの作品がめいっぱい詰まっている。

なかでもとくに目を引くのが、あの『レイドック2』のパロディ版、その名も『あーぱーみゃあどっく』だ！ このゲームのユニークなところは、オプションウエポンが名古屋名物の形をしているところ。たとえばレーザーはキシメン、バルカン砲はウイローといった具合だからもうたまらない。「行け、ウイロー連射だ！」とか「どりゃ、キシメンだ！」とかわけのわからないことを叫び始めるのはまず時間の問題だね。

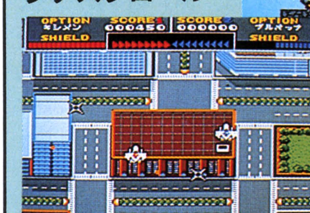
もちろん他にもグラフィックツールなどのゲーム以外のものもたくさん入っているぞ。誰にでも楽しめるお手頃な1本だ。

これがウワサの『あーぱーみゃあどっく』だ！



▼行け！ T&Eソフトの地元名古屋に群がる敵を撃ち砕くのだ！

タテスクロール



▼MSX2+専用のヨコスクロール画面。ややっ！左端のあのビルは！

ヨコスクロール



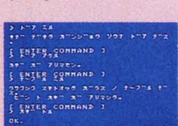
ボス！

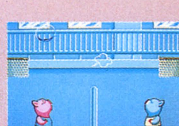
▲これがボスキャラの名古屋城。巨大砲弾がド迫力！

ワンポイントチェック

全体的に小粒ではあるが、まとまり具合がじつにいい、値段のわりに楽しめるパックだ。

ディスク1——ゲーム！





入っているゲームはもちろん『あーぱーみゃあどっく』だけじゃあないぞ。

ふたり用専用の『フンフンばすけっと』は2匹のブタが鼻息でボールを飛ばす大爆笑のアクションゲームだ。キャラクターもメチャかわいいので、女の子にも大受けまちがいなし。家族全員でもほのぼのと遊べる非行防止の大立役者だぞ（何のこっちゃ）。

一方、昔なつかしの『不思議の国のアリス』はマイクロキャビンの名作テキストアドベンチャー。う〜ん、あのころを思い出すなぁ……。

ディスク2——グラフィック！

これに入っている『EASY』はキーボードでもマウスでも操作できるスグレモノのグラフィックエディター。全15種類の機能が誰にでも簡単に操作可能！ さらに今後も続々と拡張ソフトが追加される予定だ。

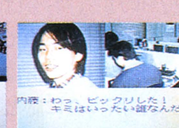
他のソフトも充実しているぞ。この『EASY』でつくったオリジナルグラフィックをそのまま15パネルのパズルにしちゃう『GAME EASY』、さらに、環境ソフト『E.S.EASY』、千葉美加ちゃんの『スペシャルピンナップ』なども同時収録だ。こいつは使えるぜ！





ディスク3——レポート！





こちらはインフォメーションコーナー。前にコンプティークでもちょっと紹介したアメリカのコンピュータショー「CES」の密着レポートや、パナソニックのイベントスタッフ募集のお知らせ等、MSXユーザー以外にも気になる情報が盛りだくさんだ。

そして『ソフトウェアハウス情報』では、T&Eソフトの潜入レポートとマイクロキャビンの超新作ソフト『サーク』の最新情報が手に入る。果たして二大ソフトハウスが企画している作戦とは……。こりゃ、必見だ！

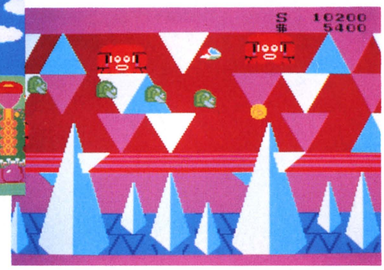
ファンタジーゾーンを守れ!





オパオパの勇姿だ!

不思議な風景が続く世界



『ファンタジーゾーン』が、ドット単位の横スクロールとなって帰ってきた。前作で、英雄「オパオパ」の活躍により平和が訪れたファンタジーゾーンに新たな侵略軍が襲ってきたのだ。平和だった世界が一瞬にして恐怖の世界へと逆戻りだ。いったい何が起こったのか？　侵略軍を率いる真の黒幕とは何者か？　そして、「オパオパの父」はどこにいるのか？　謎が謎を呼ぶ！

SOFT EXPRESS
ファンタジーゾーンII
MSX$_2$ R 6800円［税別］
ポニーキャニオン ☎03-221-3161

SEGAの大人気シューティンググゲーム『ファンタジーゾーン』の続編、『ファンタジーゾーンII』がMSX$_2$で登場だ。前作で、英雄「オパオパ」の活躍により、平和の訪れたファンタジーゾーンに、再び侵略の魔の手が迫ってきた。キミは「オパオパ」を操り、侵略軍を撃破するのだ。

このゲームは8つのラウンドから構成され、各ラウンドはいくつかのシーンに分かれている。各ラウンドではさまざまな敵キャラがオパオパを待ち受けている。キミは敵キャラを倒しながら、基地を破壊していくのだ。

基地を破壊すると、ワープゾーンやお金が現れる。お金は敵キャラが持っていることもあるので、出たら取っておこう。各ラウンドにはSHOP（店）があって、所持金に応じてオパオパのパワーアップパーツが買えるのだ。パーツはエンジン（スピードアップ）、SHOT（レーザーなど）、BOMB（爆弾）、その他（コンティニューなど）の4種類がある。パーツは効力によって値段に差があるから、所持金をよく考えて、バランスのよいパワーアップを心がけよう。そのためには、SHOPのある場所を覚えておくことも大切だ。

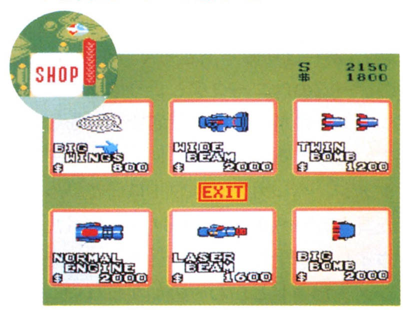
基地を破壊したときに出現するワープゾーンは2種類ある。青いワープゾーンに入ると別のシーンへ移動する。どこのワープゾーンに入るとどのシーンへ行けるかを理解しておくと効率よく戦える。赤いワープゾーンはそのラウンドのボスがいるシーンへの入口だ。ここに入るには、ラウンド内のすべての基地を破壊しなければならない。いうまでもなく、障害物や強力な攻撃力で武装したボスキャラは、とてつもなく手ごわいぞ。

特殊スクロールルーチンの採用により、ドット単位のスクロールを実現した『ファンタジーゾーンII』だが、グラフィックデザインがいまひとつってところが残念だ。

ワンポイントチェック
特殊スクロールルーチンは、たしかにスムーズ。しかし、自機の動き方がギクシャクしてるようだ。

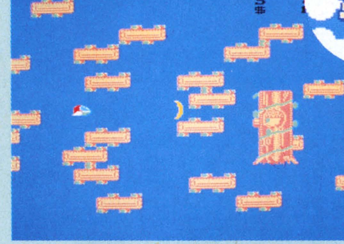


▲敵の基地を破壊すると現れる青いワープゾーンは次のシーンへの出入口だ



▲お金がたまるとお店でショッピング。おいしいパワーアップパーツがめじろ押しだ！

ボスとのご対面は赤いワープゾーンでネ！







▲巨大な木のボスは丸太が武器だ。飛んでくる丸太をよけつつ、接近して、弾を撃ち込むのがコツだ。むずかしいぞ！

▲恐怖！ダルマ男!? SHOPで強力な武器を仕入れてから来ればよかった！　でも、一度来たら、後へ戻ることはできない！



滅亡した大国の王子アンジェロとして、君は美しい女神の街ユーグレナを大魔王エグジドの手から救わねばならない。基本画面はAVG方式、迷宮のなかでは3DのRPG方式で進む。
女の子&Hシーンが花を添えるとあっては、燃えてくる!?

女の子の楽園を魔王の脅威から救いだせ!

SOFT EXPRESS
クリスタルドリーム
PC8801SRシリーズ 5D 7800円〔税別〕
ストライカー ☎03-5687-2481

旦那、出ましたよ。えっなにが出たかって? こーゆうのを待ってませんでした? AVG、RPGの雰囲気が楽しめて、Hシーン(ここが重要)が見れてしまう! この『クリスタルドリーム』は、そんなあなたのためのソフトなのです。

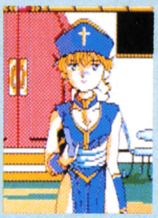
とにかくかわいい女の子が、どどーんとてんこ盛り。この世界ではモンスターまでがかわいいのでした。そんな女の子たちと会話をしながらゲームは進んじゃう! But, それだけではあ~りません。なんとなかにはHを楽しめちゃう女の子もいるんです。じゅるっ(よだれの音)。

街の女の子はあなたのお手伝いしちゃいます



▲この女の子は未成年なので、Hをせまると逃げてしまうのでした。ちぇっ!


▲よろず屋さんはアイテムを売ってくれるだけではないぞ

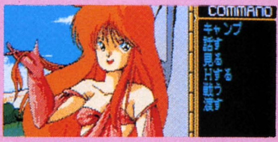

▲シスターと話すと元気が出てきますよ

それに女の子モンスターを倒すのは快感!(こらこら、そりゃあぶない)でも最初のころのマイキャラはひ弱で、すーぐやられちゃう。死なないように気をつけてこまめにセーブしようね。

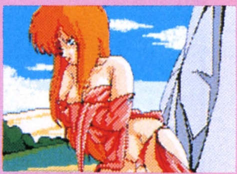
AVG、RPG、Hのミックスソフト、息抜きにはちょうどいいかもね。

ワンポイントチェック
移動時の方向感覚がつかみにくく、いらつく。迷宮のなかがストーリーに関係なく広すぎる気もするが。

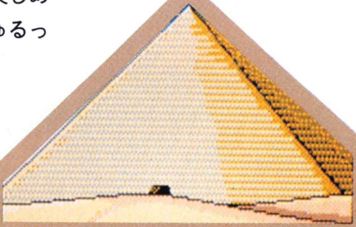
わたしを喜ばせてね そうすれば…

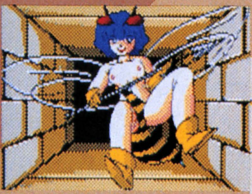


▲ぼく好みのかわいい娘だ。こんなとき役に立っちゃうのが「Hする」だね

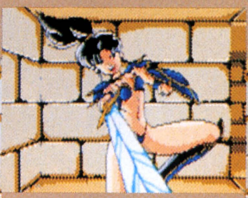

▲あるアイテムがないと、こーはいきません

かわいいからってあんまりいじめちゃいやよ♡

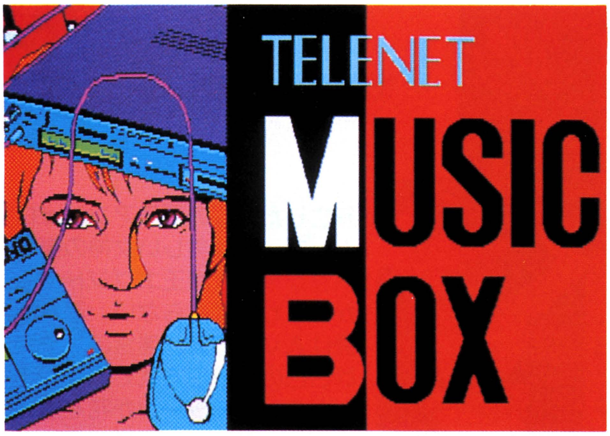

▲砂漠の奥深くに建っているピラミッド。このなかは迷宮になっててモンスターがごちゃり


▲よく見かけるクィーンビーちゃんは弱いモンスターね

▼サキュバスは美人? だけどだまされちゃいけません



▲一撃が手痛いバーサーカー、回復しながらやっつけよう

▼きゃわゆいウェアパンサーは、結構手強かったりする

150曲以上聴けるなんてCDよりもお得な感じ

ゲームと共にサウンドにも定評のある日本テレネットが『ミュージックボックス』を発表した！　キミの持っている88や98で、思い出に残るテレネットのゲームサウンドが、いま再びよみがえるのだ。CDを聴く要領で、ゲームミュージックが150曲以上も聴けちゃうのだから、ファンにはたまらないソフトだよね。これは、待っていたかいがあったなぁ。

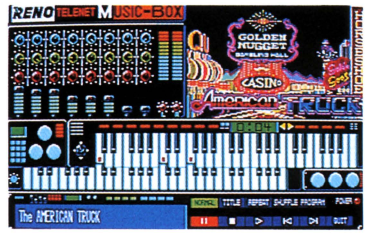
SOFT EXPRESS
テレネット
ミュージックボックス
PC8801SRシリーズ〔5D / 3.5D〕2980円〔税別〕
PC9801シリーズ
日本テレネット　☎03-268-1159

ETC　日本テレネットのゲームといえば、最近では『エグザイル』や『デス・ブリンガー』が思い浮かぶ。ちょい昔だと、『アメリカントラック』とか『ファイナルゾーン』…とかね。やり込んだゲームはどれも、バックに流れていたゲームミュージックが印象深い。

この『テレネット　ミュージックボックス』は、文字どおりテレネットのいままでのゲームミュージックが、たっぷり詰まっている。

音楽を聴くには、13種のゲームタイトルのなかから好きなゲームをセレクト、さらに曲目とプレイキーを選ぶだけで、ＯＫ。これで思い出のサウンドにひたれるってわけ。

また、６つの演奏モードがあって、繰り返しや、150曲中、好みの曲を15曲ピックアップするなどのＣＤ風の操作も可能で、お買い得だね。



▲ゲームミュージックスタート！　キーボードの演奏画面を見ながら、思い出にひたりましょ

ワンポイントチェック

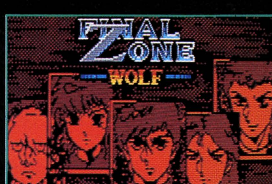
88版ではサウンドボードⅡにも対応。演奏どおりにキーボードが動くのがなかなか、かわいい。

おなじみのタイトル画面も表示。懐かしいなっ

曲を選ぶと、ゲームのタイトルグラフィック画面が表示される。「あ〜このゲーム、よくやったっけ」なんて、懐かしいゲームも一目瞭然！　演奏が始まると思い出のシーンが脳裏に浮かんでくるはずだ。























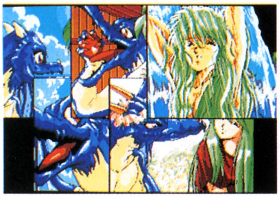




竜と人間が、いま、共に立ち上がる！

エメラルドドラゴン
PC8801SRシリーズ（5D）
PC9801シリーズ（3.5D） 価格未定
バショウハウス ☎03-219-6123

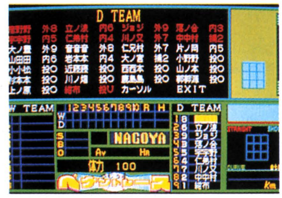
ブルードラゴンのアトルシャンは乳兄妹である人間の少女タムリンの求めに応じ、この世界を襲う魔軍と戦うために人間に変身、冒険へと旅立つ。このRPGの特色は、パーティメンバーとなるキャラたち。それぞれが、自分たちの目的を持ち、ときには、用が終わればパーティから抜けて行くこともある。




1989年のグラウンドでの戦いが始まる

やじうまペナントレース1989データ
PC8801SRシリーズ（5D）
PC9801シリーズ（3.5D） 4800円〔税別〕
ビクター音産 ☎03-423-7901

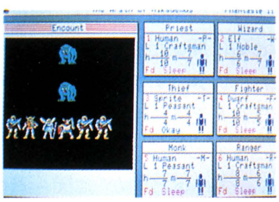
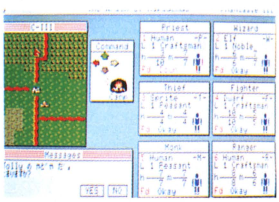
『やじうまペナントレース』の新データ集が出た！ 引退した選手の名は消え、新顔が登場。たとえば、Dチームに話題の大ノ豊、Sチームにパリシ。球団売却で騒がれたBチームやHチームなどは、ちゃーんとユニフォームも変わってるぞ。



にっくきニカデモスを、いざ、倒さん！

ファンタジーIII
MSX2 3.5D 9800円〔税別〕
ボーステック ☎03-708-4711
（6月10日発売）

『ファンタジー』ファンのMSXユーザーに吉報！ お待ちかねのIIIが登場だ。しかも、システマティックなアイコンもちゃんと移植されて、すべての操作がジョイスティックでやれちゃう。これでラークラク、ゲームに専念できるわけ。悪の世界へとワープして、強敵を倒すのじゃー！

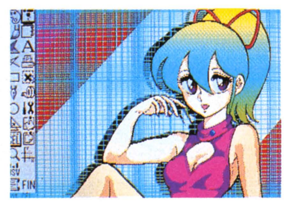



88用に高速CGツールの登場だ！

ラ・ル・フ
PC8801SRシリーズ 5D 12800円〔税別〕
徳間書店インターメディア
☎03-423-4471

高速に加えて、高圧縮も実現。さらに、第2の画面として、セルという新概念を持ち込んだ。このセルを利用すれば、境界線のない色の塗りかえや、重ね合わせもカンタン！ もちろん、エアブラシ機能やコピー、回転機能もバッチリ。加えて、ワンタッチで縦横自在にグラデーションを引けるのだ！





恐怖の館がキミを招いている！

ラプラスの魔
MSX2 3.5D 7800円〔税別〕
ハミングバードソフト
☎06-315-8255

魔法や僧侶の呪文といったファンタジック・ワールドの要素を現代の世界に持ち込んだ、あのひと味ちがうRPGがついにMSXにも移植された。魔法の代わりに科学者が機械を使い、サイコパワーを増幅し、心理攻撃。金を稼ぐには、モンスターの写真を撮って売ろう。お化け屋敷探検に、いざ、行かん！




色っぽいモンスターたちがキミを待つ！

カオスエンジェルス
MSX2 3.5D 7800円〔税別〕
アスキー ☎03-486-8080

モンスターを倒せば、ウフフのお楽しみもある3DダンジョンタイプRPG。でも、決してHなばかりじゃない。謎も多いし、アイテムの使い方や、モンスターの倒し方にも智恵がいる。妖しい月の魔力によって、泣かされることもある。本格RPG好みのMSXユーザーも決して失望させないと断言できる！




安田均の パソコン版 AD&D® 製作日誌



本誌が出る頃は、若葉の季節だろうが、いまは桜が満開なのだ。窓の外を眺めていると、とにかく気分がいい。

こういうときは、たまには題名通り『日誌』風に書くのも、なかなか乙ではないかという気もしてきた。

しかし、“パソコン版AD&D® 製作日誌”というのでは、どうも感じがでない。もっと風流なタイトルないですかね。皆さん。

［ パート8：ファミコン版もがんばってますの巻 ］

3月（ツボミ固し）　コンプティークの面々とロードス島の打ち合わせをした翌朝、ウォーロック誌の編集会議で、東京行き。

2月が28日しかないところに、同誌の特集は〝セル・アーネイ保存版大特集〟〝去年のゲームブックを総括する〟と、2カ月手間のかかるものが続く。さすがに、スーパーボウルでアメリカへ行き、余裕を見せつけようとした編集長多摩豊の顔色もさえない。〝ほんとに間に合うのかい、これ〟〝さあ、やってみないとわかりませんよ〟〝とにかく、手抜きだけはするなよ〟とかなんとか。ところが、いざ蓋を開けてみたら、手抜きをしなさすぎたせいか、発行が1週間も遅れるというハプニング。お待ちになった皆さん、どうもご迷惑をおかけしました。他誌上を借りて、お詫びしておきます。

ところで、ぼくは編集会議の前後に、読者のお便りを読むのだが、ときどきおもしろいのがあって話題になる。たとえば、〝ＲＰＧゲーマーの人は変な略語を使わないでください。１Ｄ６なんて書かれたら、わたしはてっきり１面体を６個もふるものだと思ってしまう〟なるほど、納得。略語が多いというのは、アメリカでも問題になったことだし、ぼくはいつも気にして書いているつもりだ。〝おい、ちゃんとサイコロ１個とか、１Ｄ６（６面体サイコロ１個のこと）と書いてるか？〟〝はあ。だけどこの手紙も変ですね〟〝どうして？〟〝１面体のサイコロなんて発想がですよ〟突然、全員が活気づく。

〝そうだよ、１面体ってどんな恰好なんだ？〟〝わかった球だ！〟〝だけど、そんなの何個もふってどうすんだ。１Ｄ20なら、20個だぞ〟〝だからさあ、ゴロゴロ転がして、敵をひっくりかえすんだよ〟〝そりゃ、魔法のスネアより効果的だ〟……ふと、気づくと、自分も喜んでそうした馬鹿話の中にいる。う〜む、困ったもんだ。

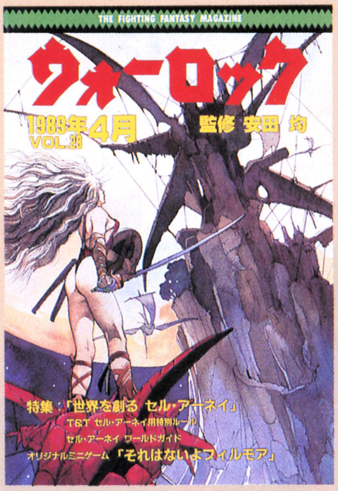
3月（ツボミふくらむ）　大学時代の友人からＴＥＬ。彼は当時ＳＦファンで、よくゲームもやった。いまは外資系大手石油会社に勤めている。転勤がやっぱりすごい。東京−ニューヨーク−香港−東京−ニューヨーク−東京−大阪。こちらに転勤になったから一度会わないと、と思っていたのだが、聞けばまた東京に転勤だという（１年も経ってないはずだ）。大変だなあと思いつつ、じゃあ東京で会おうぜということにする。

そういえばだいぶ前、Ｄ＆Ｄ®が流行っていると彼に聞いた覚えがあるのを思い出した。アメリカで取引先のパーティに呼ばれたとき、高校生の子供たちだけがさっさとどこかに行ってしまうから〝どこへ行ったのか〟と聞くと、〝Ｄ＆Ｄ®というゲームをしに行ってるんだ〟との返事。どんなゲームか気になったけれど、さすがに〝やらせてほしい〟とは言えなかったらしい。〝１回やってみたいよ〟というのが、この友人のくちぐせだけれど、この忙しさでは当分無理だろうなあ。

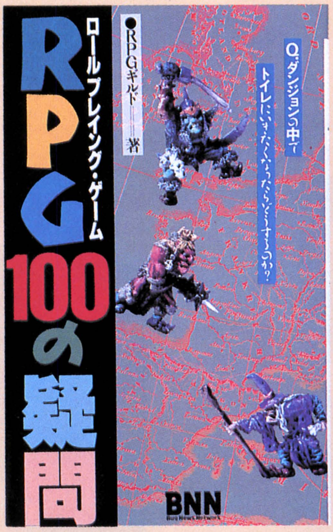
3月（ちらほら）　ゲームサークル、シンタックス・エラーの例会に行く。アメフトのリーグ戦。わがベアーズは、24−0でビルズに完勝。見たか、このディフェンスラインの強力さを。これで、敵は水野49ＥＲＳと高山ブラウンズに決まりだな。

見てろよ、モンタナ。ブリッツをかけまくって、すぐに負傷退場させてやっからな。

　イラスト／中野豪



◀安田均氏監修の「ウォーロック」社会思想社



◀よくぞここまで質問を考えついたものだ！ BNN



◀お待たせ！ の1冊 富士見文庫

3月（3分咲き）　AD&D®コンピュータ・ゲームの打ち合わせに、ポニーさんから３人来られる。『ヒーロー・オブ・ランス』はほとんど出来上がったし、『プール・オブ・レイディアンス』も順調に進んでいるので、いよいよファミコン版の相談というわけだ。

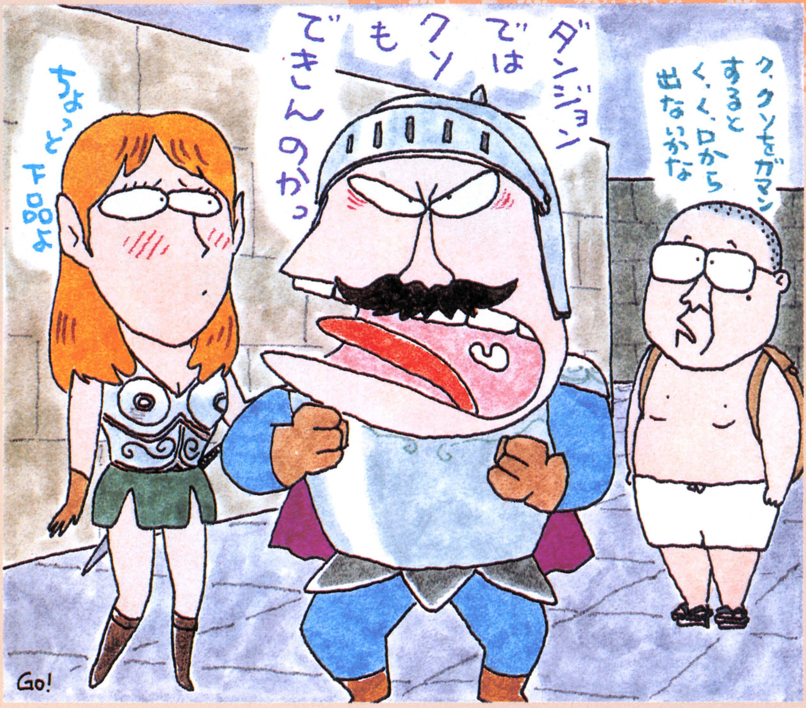
予想通り、まるまる２日をかけての密度の濃いミーティングとなる。機密事項が多くてまだはっきりとは書けないが、とにかく４メガにはなりそう。もともとは２メガという線もあったのだけれど、１日目の最後に、ふとマニュアルはどうなるのだということから、大どんでん返し～。『プール～』のマニュアルは、ここでも書いてきたように、400枚を越えるという代物。しかも、ゲーム内で〝手がかりはマニュアルに〟となっているので、必要不可欠だ。しかし、そんなものファミコンの64ページ・マニュアルにおさまるわけがない。カンカンガクガクの結果、手がかりは全部ゲーム中に放り込むという線で進むことになった。どうやらファミコン版はまだ時間がかかりそうだ（パソコン版はほとんどそのままで近いうちに？　出ます）。

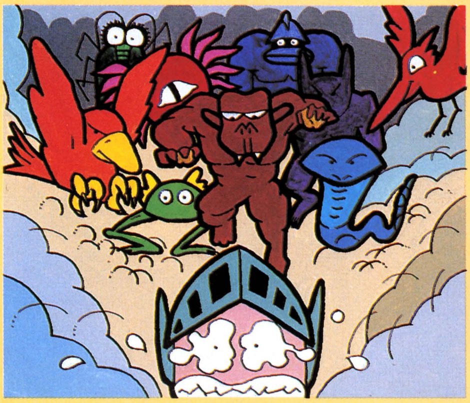
3月（5分咲き）　ビー・エヌ・エヌから『ＲＰＧ100の疑問』という本が届く。〝ダンジョンにはトイレはないのか？〟〝裸に近い服装の女戦士のいるパーティでは問題はおこらないのか？〟ムムッ、なかなかおもしろそう。たしかに真面目なＲＰＧファンあたりには怒りを買いそうな内容だが、人生やっぱり馬鹿話は必要なのです。あっというまに読んでしまったが、若干、〝答えが疑問に負けている〟のを除けば、楽しい本だと思う。

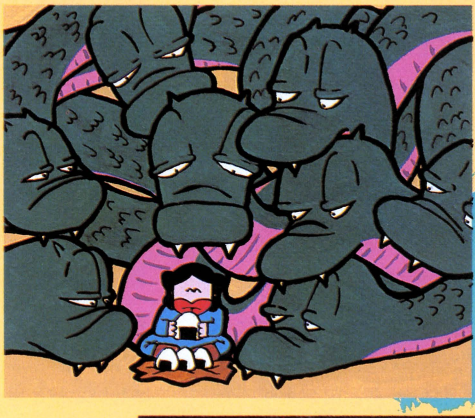
だけど、立ち読みされてしまいそうだなあ。

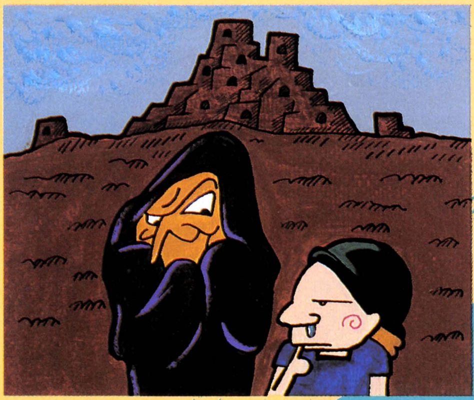
3月（満開近し）　また、東京行き（しかし、今月は少ないほうだ。多いときは４～５回になる）。『モンスター！モンスター！』を仕上げて、気分の軽そうな清松みゆきが同行しているが、逆にぼくはコラムを２個残したまま、打ち合わせの合間に徹夜で書かねばならない。そう、これも「ウィザードリィⅤ」がやたらおもしろくて時間がかかったからなのだ。息抜きにオーク・ヴィレッジさんへ行くと、『ヒーロー・オブ・ランス』や『プール・オブ・レイディアンス』のアップル版、アミーガ版がようやく出ている。ここで『シムシティ』っていう、ちょっとすごいソフトを見つけたんだけど、それはまた別のところで書こう（うう、また時間が……）。

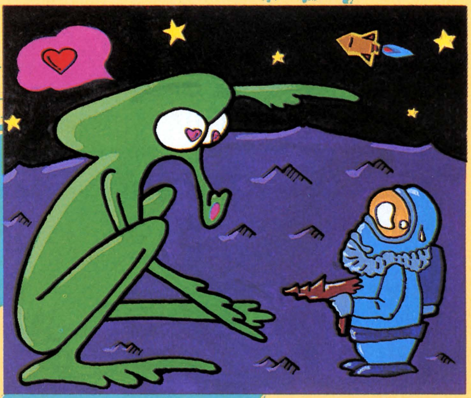
4月（満開）　というわけで、ようやくグループＳＮＥ製作の本格テーブルトーク『ソード・ワールドＲＰＧ』（富士見書房）が出版された。ロードス・ファンの人にも楽しめると思うから、いちど遊んで見てほしい。では、また（５月に続く）。







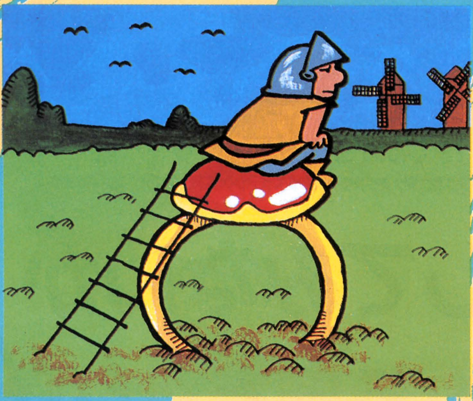




大RPG（ビッグロールプレイング）

★今号特集ページ掲載のゲームソフトの価格は4月15日現在のものです。







特集

イラスト／松井良子



サーク Xak



〝X a K〟に3つの宝石ありき。宝石は名をサークディーブルという。赤き宝石は超自然の力を、青き宝石は命の源を、緑の宝石は心を象徴すると伝承は伝える。されど宝石は、神とその血を引きし者にのみ、持てる力を与うるという……。

剣と魔法の国を探険してみないか！

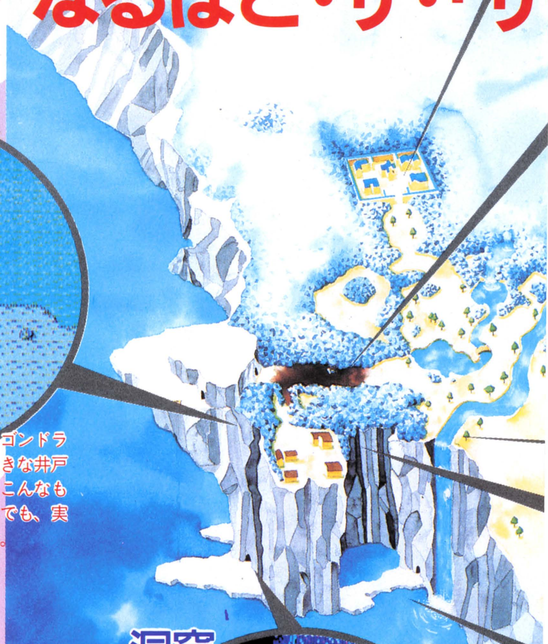
いまをさかのぼること250年前。ウェービスの国に強大な力を持つ怪物バドゥーが出現した。バドゥーはモンスターを従えて国中を荒し回ったが、戦いの神デュエルの活躍で魂と身を引き裂かれたまま封じこめられた。

そして、現在。再びバドゥーがよみがえろうとしていた。だが、復活できたのは魂のみ。バドゥーの魂はモンスターたちを操り、王家の聖域に眠る自らの身体を取り戻そうとしていた。それをくい止めることができるのは神デュエルのみ。しかし、デュエルは人間の女性と結ばれ、すでにその寿命を閉じていた。果たして、この国を救える者はいるのか……。

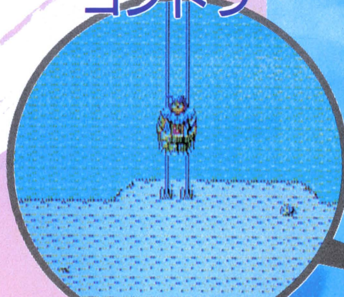
――とこれが、話題のRPG『サーク』のプロローグ。コンプでも４月号５月号と連続でお伝えしてきたわけだけど、ついに発売日もまぢか。そんなわけで本格的に特集しちゃうのだ！

まずは『サーク』とはこんな世界なんだ、ということから紹介してゆこう。たってキミたちがどんなに勇敢な戦士だったとしても、この世界のことをなーんにも知らなきゃ冒険のしようがないもんね！

なるほど・ザ・『サ



ゴンドラ



ほとんど地の果ての断崖に、ゴンドラの乗り場がある。といっても大きな井戸程度のシロモノ。正直いって、こんなものに命をあずけるのはコワイ。でも、実際に落ちはしないのでご安心を。

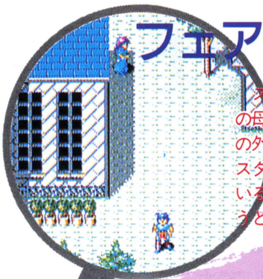
洞窟



『サーク』の世界では、数少ないダンジョン。それだけに手ごたえのある広さなので、ダンジョンフリークにもおススメ。モンスターも凶悪な連中がそろっているので、きっと半殺しの目に合うだろう。だけど、くじけるな！奥の方にはお宝ザクザクの海賊のアジトがあるぞ。

 ●マイクロキャビン☎0593-51-6482●ＰＣ9801、ＰＣ8801ＳＲシリーズ／8800円（税別）／5月中旬発売予定

フェアレスの町



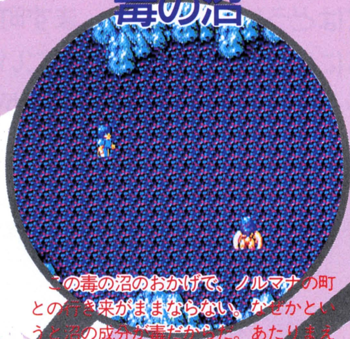
スタートはこの町から。主人公の母や友人の住む平和な町だ。町の外には見張り台があって、モンスターが侵入しないよう監視しているんだ。町長の許可なしで出ようとすると、止められちゃうぞ。

木の精の巨木



♪この一木なんの木、気になる木〜♪という雰囲気の巨大樹。じつはこれ、木の精なのである。ふつう、木の精っていえば、手のひらに乗っちゃうぐらいの羽の生えたハダカの女の子で……ま、いいか。

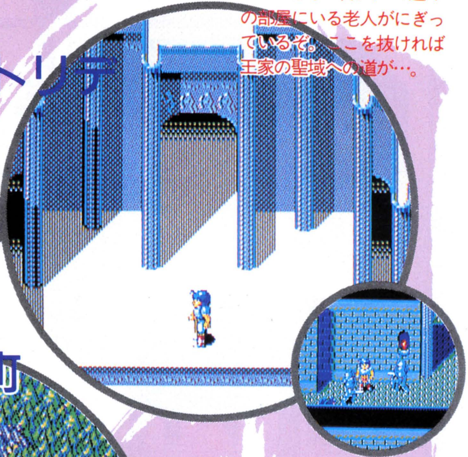
毒の沼



この毒の沼のおかげで、ノルマナの町との行き来がままならない。なぜかというと沼の成分が毒だからだ。あたりまえか。ここでは一歩ごとにダメージをくらう上、モンスターまでウジャウジャいる。先に進もうと思うなら、キチンとレベルアップしてからね。ムリに踏みこめば、死体になることうけあいなのだ。

トリデ

このトリデは、奥にある王家の聖域を守るための大切な建物。最近、モンスターが王家の聖域に向かっているとの情報もあり、注意が必要。建物自体は3階建ての構造になっていて、けっこう複雑。鍵がないとほとんどの扉が開かないので、まず鍵を探そう。鍵を見つけるためのカギは（別にシャレではない)、入口の近くの部屋にいる老人がにぎっているぞ。ここを抜ければ王家の聖域への道が…。



ク』ワールド

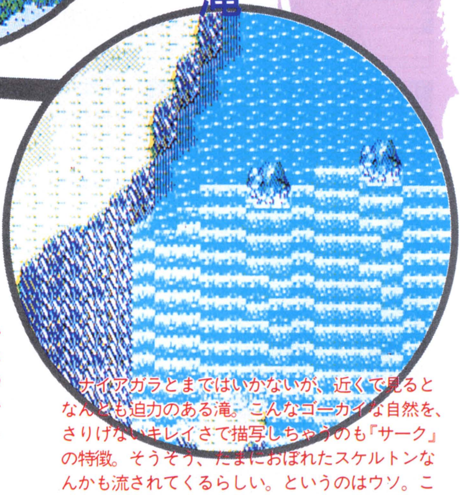


ガケの下の町



モルムのガケの一本道を上ってゆくと、右手に見えますのがこちらの町でございます。煙突から出るケムリがなんとものどか。ぜひ立ち寄って休みたいけど、絶対に行けない。要するに、ゲームには何も関係ない町なのね。

滝



ナイアガラとまではいかないが、近くで見るとなんとも迫力のある滝。こんなゴーカイな自然を、さりげないキレイさで描写しちゃうのも『サーク』の特徴。そうそう、たまにおぼれたスケルトンなんかも流されてくるらしい。というのはウソ。ここにはモンスターが出現しないので、指を休めながらじっくりアニメーションを鑑賞しよう。

ノルマナの町



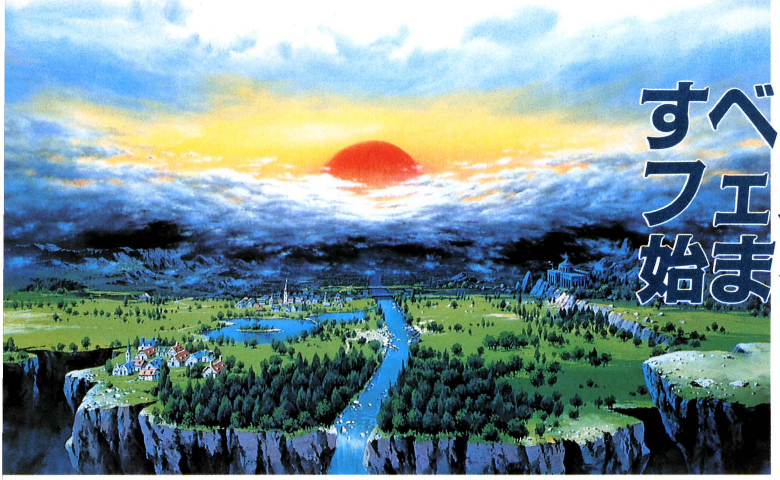
気のせいか家がボロい。ビンボー人が多いのだろうか…。いや、差別はいかん。ボロは着てても心は錦って言うじゃないか(なんのこっちゃ)。みんないい人たちばかりで、いろいろタメになる情報をくれるぞ。ありがとと。

海賊の港



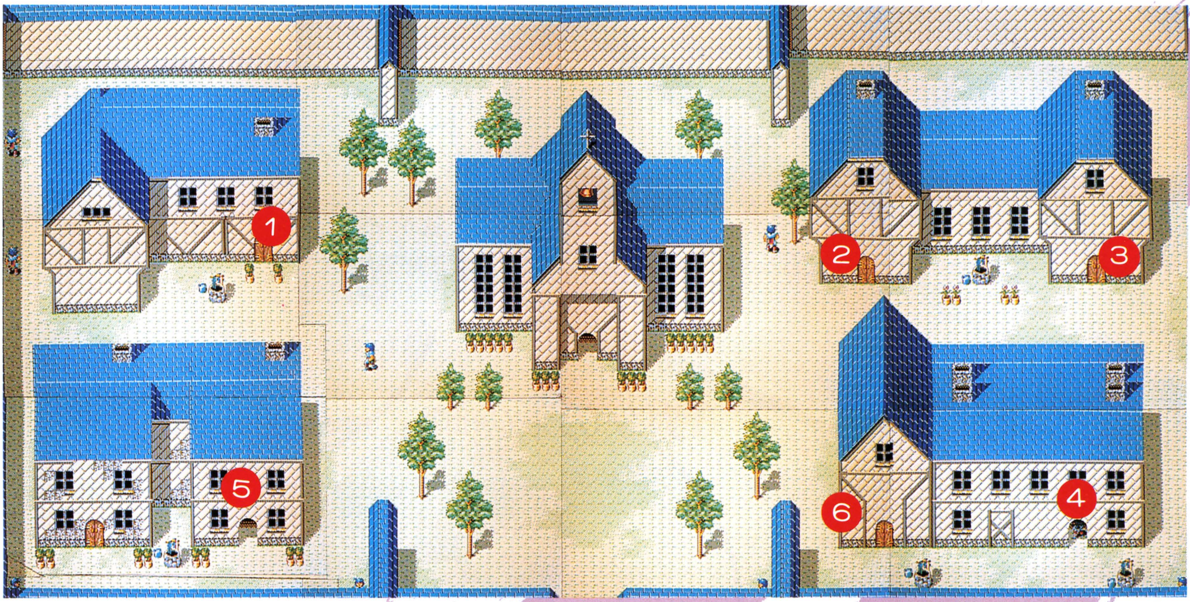
長いトンネルを抜けると、そこは海賊の港だった……てな調子で洞窟を抜ければ、ここに来れる。飲んだくれた海賊がひとりいるので、話しかけてみよう。ヨッパライとハサミは使いよう、きっといいものをくれるぞ。

イラスト／幡池裕行



すべての冒険はフェアレスの町から始まるのだ!!

いざ冒険！　と勇んでも、装備がなくてはどうにもならない。まず町を小マメに歩き回ろう。町長の家にいるピクシーに会えれば、冒険の目的がわかる。

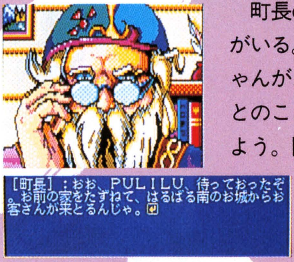


1 主人公の家



主人公、すなわちキミの家には、目の見えない母さんがひとりきり。父ドルク・カートは、半年前に旅に出て以来、行方不明。だからキミが旅に出るときは、母さんを取り残して行くことになっちゃうわけ。母さん、親不孝な息子でゴメン！

2 町長の家



町長の家へ行くと、孫娘のエリスがいる。彼女が言うには、おじいちゃんがメガネをなくして困っているとのこと。教会へ行って探してあげよう。断ると「最近つめたいのね」と嫌われちゃうぞ。メガネを見つけてあげると、やっと町長に会えるのだ。

3 雑貨屋



キモっ玉母さん、て感じのルミクおばさんがこの店をきりもりしている。ちなみに売り物はパン、ほし肉、ガントレット、プロテクションリングだ。ところがガントレットとプロテクションリングは売り切れ。ボク何か悪いことした？と神サマに聞きたい気分ね。

4 病院



なんと、この病院の看護婦さんはナンノ（？）なのだ。こんなおネーサマに看病してもらえたら、どんな病気でも〝ナンノこれしき！〟てなかんじで元気が出そう。いやもしかすると、あの魅力的なスマイルを見た瞬間、逆に微熱が出ちゃうかも!?

5 武器屋

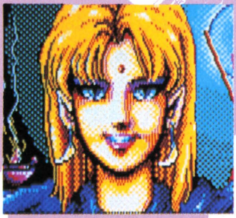


武器屋では9種類の品物を売っている。町長の家へメガネを届けると冒険の費用として500Gもらえるので、ショートソード、レーザーアーマー、スモールシールドのうち、ふたつまで購入できるはず。最初のうちは、キャラのレベルも低いので、ここでの選択はくれぐれも慎重に。冒険が進むうちもっと強い装備に買い替えたくなると思うけど、そのときにおススメしたいのがグラディウス。お値段が安いわりには、まあまあの威力だ。だけど持ちきれないほどGを持っているなら別にケチることはない。どんどん高いものを買おう！

ここでおもしろいのは、店主のダッグおじさんの悩み事。息子のボビー（主人公の親友）が武器ギライでコマってるんだって。ヘンなの。

ショートソード 200ゴールド	グラディウス 900ゴールド	ファルシオンソード 2000ゴールド
レーザーアーマー 200ゴールド	リングメイル 1100ゴールド	チェインメイル 2100ゴールド
スモールシールド 200ゴールド	ラウンドシールド 1000ゴールド	ラージシールド 1900ゴールド

6 魔法屋



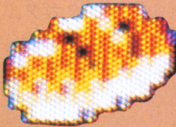
ここで売ってるのは、スクロールと武器強化の魔法。スクロールとは呪文の書かれた巻き物で、その巻き物の数だけ魔法が使えるんだ。ユニークなのが武器強化。この世界にはふつうの武器が通用しないモンスターがいるので、そいつらと戦うためにはこの魔法を武器にかけないとダメ。ついでに武器の強さもアップするので、必ず利用しよう。

	名称	値段	効果
スクロール	ライトニングボルト	700ゴールド	画面上のモンスターにダメージを与える
	ディスインテグレイト	800ゴールド	洞窟内などで岩をくだく
	テレポート	900ゴールド	一瞬にして町へ帰れる
武器強化	ブレードシャープ	武器の値段の1／5	●武器の威力を1.25倍強める ●ゴーストタイプのモンスターやデカキャラにダメージを与えることができる
	シールドプロテクション		
	アーマープロテクション		

アイテムだってよりどりみどり！

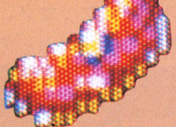
いわゆる〝アイテム集め〞がないのも『サーク』の特徴。どのアイテムもストーリーと密接にからんでいるから、何のためにあるかわからないムダなアイテムはひとつとしてないんだ。それだけに効率よく使いたいものだね。

●パン



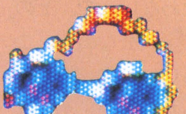
◀ひとくち食べれば元気モリモリ。パンは体力回復に欠かせないアイテム。雑貨屋で買える。30G

●ほし肉



◀ちょっとグルメなキミにはほし肉がおススメ。回復度はパンの2倍。こちらは50G

●町長のメガネ



◀町長さんがなくしてコマっているメガネ。教会の中をスミズミまで探そう

●ガントレット



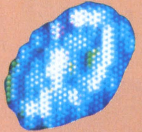
◀単なる手袋かと思いきや、剣を持つ手にこれをはめるとグーンと戦闘力がアップするのだ

●プロテクションリング



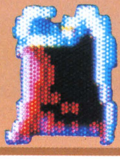
◀プロテクションというだけあって防御力を高めてくれる指環。でも残念ながら雑貨屋では売り切れ。売れ筋商品なのだ

●ESPメダル



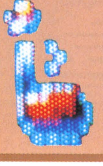
◀洞窟などで行きづまったときはコレが役に立つ。魔法のかかったシークレットドアもたちまち発見してくれるぞ。

●ライフマント



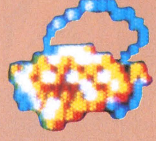
◀あら不思議。身にまとうだけで体力を回復できるマント。イマイチ回復が遅いけど、ぜひ手に入れたい一品だ

●ゲミル・ポーション



◀ミルっていう薬草からつくられた薬だからゲミル・ポーション。用途は筋肉痛、肩コリ、じゃなくて体力をすべて回復できる

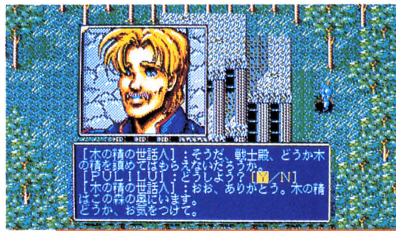
●王家の紋章



◀要するに水戸黄門のインローのようなもの。これを見せれば情報やカギなどが手に入ることも…



いよいよ危険な旅に出発だ！



▲女の子とお父さんは、木の精の番人。木の精の様子がおかしいという情報をくれる

ウェービスの国やフェアレスの町にも詳しくなったところで、いよいよ冒険に出発しよう！

まず初めは、前にも書いたとおり町長の家に行こう。孫娘のエリスに会わなくっちゃストーリーは進まない。彼女は「オジイチャンのメガネを探して」と頼んでくるので、迷わずＹＥＳと答えたい。別にＮＯと答えたければそれでもいいけど、ボクはエリスに嫌われたくないもんね。

さて、教会ではイスのまわりを徹底的に探してみよう。すると……あった、あった！　こうしてメガネを持って行くと、やっと町長に会えるんだ。町長さんはメッセンジャーピクシーという妖精を連れているぞ。

初めて見るピクシーの話をおそるおそる聞いて見たら、タイヘンな内容だったのでビックリ！　なんと250年前に封印したはずの怪物バドゥーの魂がよみがえったんだって。ヤツをやっつけようにも、神の血すじを引いた人間でなくてはとてもかなわない。で、その神の末裔（まつえい）がなーんと主人公なのだ。これはなかなか気持ちいい設定。神の子孫だなんて偉くなったみたい。それはそうと、ここで手に入る500Ｇと王家の紋章というアイテムはとても重要なので大切に使おう。

ではさっそく町で装備をそろえ、町の外へ！　最初の目的地はモルムのガケの先にあるトリデ……のつもりが、道に迷って森林にたどりついちゃった。なさけねー。



ヨイショっと！

▲ん、けっこう重いな。でもちょっぴりウレシイ

ところが偶然にも、川辺で女の子が倒れているのを発見。彼女はケガをしていて歩けないので、おぶってあげたんだけど、このシーンはケッサク。ちゃーんと主人公が女の子をおぶってピョコピョコ歩くんだ。

で、女の子（ちなみに名前はフレイ）の家がすぐ近くにあるので、ピョコピョコ連れて行ってあげよう。

家に着くとフレイのお父さんに会えた。ところが、思ったよりフレイのケガが重い。そこで病院のあるフェアレスの町へ逆もどり。彼女をおぶったまま群がるモンスターと戦うのはけっこう息がきれたけど、なんとかやりとげた。

フェアレスではフレイを看護婦のナンノ（と勝手に名前をつけてしまう）にあずけよう。トリデから帰って立ち寄ると、フレイのグラフィックを見ることができるぞ。ラッキー！

再びフレイの家に戻ると、お父さんから頼みごとをされるぞ。この森の奥にいる木の精が急に狂暴になったので鎮めてほしいというのがそれ。やっぱり原因はバドゥーなのかな？　ともかく森の奥へ向かおう。なんともデンジャラスな雰囲気で足がガタガタふるえちゃうけど、思いきって、突撃っ！

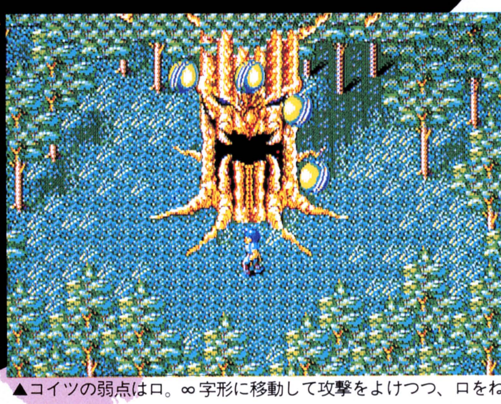




◀ピクシーからの依頼に3回以上、ＮＯと答えると、エリスに怒られちゃうんだ。グスン

見そこなったわ

デカキャラ木の精登場


▲コイツの弱点は口。∞字形に移動して攻撃をよけつつ、口をねらえ！



モルムのガケを抜け、聖域のトリデをめざせ！

よーし、最初のボスを倒した勢いにノッて、イッキにトリデを目指そう！…といいつつも、そこまでの道のりはタイヘン。トリデへの道はモルムのガケの一本道のみなんだけど、ここのモンスターがまた強いっ。ドでかいサイクロプスなんかは動きがニブいので、逃げまくるのも手。

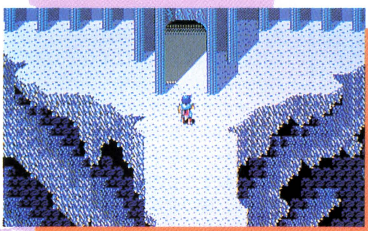
いざトリデの中に入ってホットひと息ついたと思ったら、ここもまたモンスターがギッチリ。そんなわけで、トリデに来るときは勢いだけではダメ。きちんと町での準備もおこたりなくね。

トリデの中に入って最初に会ったのが部屋でうずくまっている老人。どうしたのかな？　と様子を見てみると、ケガをしているみたい。薬を見つけてあげたら、とっーてもいいアイテムをくれた。やっぱり日頃から老人には親切にしとくもんだ、としみじみ実感。

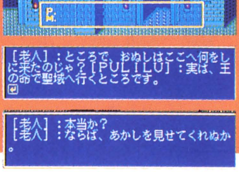
トリデにはこの老人も含めて３人の人間がいる。そのうち何人かと会話を進めるためにはメッセンジャーピクシーからもらった〝王家の紋章〟が必要。彼らにこれを見せると、とたんに態度がコロッと変わるので、まるで水戸黄門の気分。ついでに情報やアイテムまでもらえて２度ウレシイ。

このペースで進めば楽勝やな、と思ってたけど、『サーク』の世界もそれほど甘くはない。やっぱり行きづまった。どーしても開かない扉があるんだ。調べてみても鍵穴がないし、もちろん扉を開く魔法も持ってない。

仕方ないから、いろんなところをあたふた行き来しているうちに……第２のデカキャラに遭遇!!　ひえ〜。

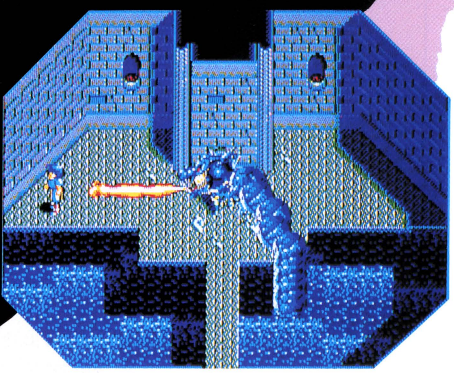


▲やっと トリデにたどりついたぞ！　だけど、中は複雑な３階建ての構造になっているんだ。迷うぜ〜



▶老人にあげる薬は隣の部屋にあるけど、その扉のカギは２階にあるのだ

デカキャラ 水竜 出現!!

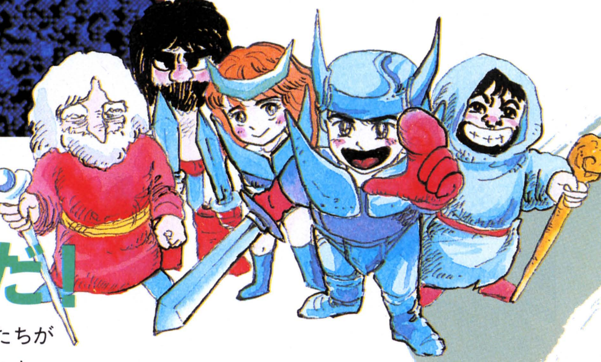


▲水竜の弱点は頭。口を開いて火を吹いている間に攻撃をキメよう。像のあたりに隠れながらタイミングを合わせると、倒しやすいぞ！



クリムゾンII

主人公と出会う前の仲間たちの冒険が、4本のショートシナリオで楽しめる、デラックスRPG。操作性のよさにも注目したい！



のめりこむ気持ちに応えるRPGの登場だ！

主人公と出会う前の仲間たちはなにをしていたのか？　どんな親や兄弟と暮らしていたのか？　この『クリムゾンII』は、そんな仲間ひとりひとりのバックグラウンドがよくわかるショートシナリオによって、より、ゲームの世界に浸(ひた)れる、まさにロールプレイ（役割を演じる）できるゲームになっているんだ。

さらに、前作をプレイした諸君には、なつかしい登場人物たちがさまざまなカタチで現れるのも、ひとつの楽しみだろう。わがまま王子だったアーノルドは年老いたら、どんな性格になったかな？　勇ましかったイザベラも、もう、戦士を引退したかな？　そして、わが主人公は、いま、どこで、どうしているんだろうか？　気になるよね。それぞれ個性的に登場して、楽しませてくれるのだ。



▲神殿の鍵番として静かにひとり暮らしをしている



▲あいかわらず威勢のいい女戦士として、後輩教育中

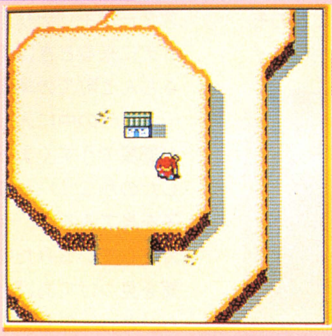
仲間たちは勇者を待っている

仲間はそれぞれのクエストを終えると、各々の場所で、主人公の勇者が来る日を待っている。



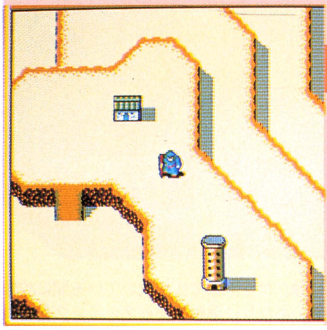
戦士ゴーバス

ゲームの最初にプレイするのが、このゴーバス。成人の儀式としてアバの神殿へ行くのが彼のクエスト。マップもシンプルだし、わりに簡単で、いわば練習編。丹念に歩くと、宝物がザクザク見つかって、仲間中で一番金持ちになれる



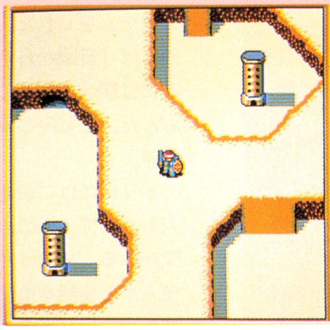
僧侶リーマ

寺院で修行してきた彼は、さらに修行を積むためにイリアス山の頂上にある道場へ。だが、その前に、近くの村の村長の娘の病気を治す手伝いをしなきゃ。薬を手に入れるために、おそろしの森を探検するのが、彼のクエストなのだ



魔法使いマーロン

魔法使いになりたい彼は、となりの島の山に住む魔法使いに会いに行く。まず双子の塔をくぐり抜けてとなりの島へ。そこの村で、装備を整え、苦労して山頂にたどり着くと、弟子入りするためには、さらに冒険を命じられてしまう



女戦士ナターシャ

最後のショートシナリオ。まず装備を整えるために村に行くのも、長い旅。さらに、洞窟をいくつもくぐり、山頂で師匠と会い、ループだらけの無限の塔まで通らなきゃいけない。シナリオクリアにもっとも高いレベルが求められる

 ●クリスタルソフト☎06-326-8150●ＰＣ8801ＳＲシリーズ／7800円(税別)　イラスト／渡辺天留子

そして、勇者が出発！

ショートシナリオをクリアしたら、やっと主人公の出番。どんな順番で仲間を集めたらいいかは、下の攻略ルートを見ておくれ。

主人公が仲間のいる場所を発見すると、さっさと仲間と会って、つぎへ行きたくなることだろう。が、ちょっと待った！　このゲームの良さは、きめ細かい心づかいにある。これをきちんと楽しんでほしいな。町のひとびととの会話にはイキイキした暮らしを感じさせるものがいっぱいあるぞ。さらに、ショートシナリオで仲間が話した相手が、あとで主人公が来てみると、いる場所も話すこともちがったりする。たとえば、ある町に「おんなのひとりずまいはこころぼそくっていやだわ。早くいいひと、みつけなくっちゃ」という女の子と「どこかにあさのゆうこみたいな良い女いないかな」という男がいる。あとで来ると、このふたりは結婚してるのだ。また、マーロンの弟も、マーロンひとりのとき、マーロンと会う前、会ったあとで言うことがちがう。ショートシナリオのなかには、あとで必要になるヒントや、仲間と合流しないと開かない扉があるから、要チェック。ゲームはスミからスミまでちゃんと楽しもう。



▲主人公の勇者は、いま、故郷を旅立つ！



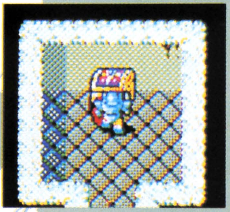
▲川をはさんで、もめてる老夫婦



▶あとで勇者が来てみると宿にいる



▲おーい、だれか、赤い鍵を持ってなかったっけ？　開けて!!



◀おお、すごい！　宝物がザクザク。装備を買えるぞ

攻略ルート

最初からひとりで強い敵のいるところに行っては損。仲間を全員揃えるところまで、どんな順番で攻略すれば良いのか書いたので、参考にしてくれ。

暗黒の森に光を！

町を出ると、暗黒の森が立ちふさがる。この森に光を取り戻さないと、どこにも行けないぞ



ゴーバス発見！

彼は金持ちだから、会ったら、すぐ、北のアルタイルの町で、装備をリッチに買い直そう



マーロン発見！

試練の塔にはゴールドいっぱいの宝箱。さらに真ん中の島には、冒険に役立つ宝物があるぞ



リーマ発見！

彼に会うと、回復魔法を使ってくれるし、ふたりで力を合わせれば、攻撃もぐんとラクに



船だ！

船をくれるモービアス博士に会うには、わがまま娘の願いをきいて、アルタイルの塔の探検を



ナターシャ発見！

彼女と会うには、あの無限の塔を通らなきゃいけなくって、タイヘン。でも、これで全員集合



本当の冒険は、これから、始まる！

さて、ここからが冒険の本番。モービアス博士がくれたネプチューン号は、古代のエネルギーさえ手に入れれば、海に潜れる。まずこれを見つける。エルパの町で聞いた動物ばかりの島に行ってみよう。宿にも店にも犬しかいない。話すと「ワンワン」しか言わないようだけど、犬語（？）でヒントをくれる者もいるぞ。ここの敵はなかなか手ごわい。もっとも、親玉はあっさり降参してくれるんで、拍子抜けしちゃうけど。ここで、エネルギー探知機を手に入れたら、どこかで聞いたヒントを元にエネルギーのありかへ行こう。さあ、いよいよ、潜水だ！　ミュージックもチェンジ。海底には、城まであった。この城ザラガスの王女から、また、頼まれごと。海底をさらに冒険しなきゃ。でも、頼みをきくと、大事なカギと便利な道具をもらえるのだ。

犬ばっかりのヘンな島？

▼▶人間がどこにもいない。なにかありそう。だが、どこに？





水底へ



▲海底だけじゃなく湖底も調べよう。いろんな建物があるぞ

これがクリムゾンの世界だ!!

前作の４倍というビッグな世界。中盤ともなれば、最強の敵のいる場所にも行けてしまう。だが、準備不足で行くと苦労するので、きちんきちんとイベントをこなすようにおすすめしたい。



湖底へ、空へ、世界は広い

カギを手に入れたら、気になってた勇者の島の塔に入れるようになる。かつての冒険の主人公であった勇者は人里離れた土地にひとりで住んでいるという。彼に会いに行くときは、飛行機でひとっ飛び。快適な空の旅まで楽しめるという寸法。彼は最強の武器と防具をくれるぞ。前作をプレイした人には、なつかしいアイテムだろう。

そういえば、まだ、入れないでいた塔があったっけ？　あそこで最後のアイテムを手に入れたら、いよいよ、クリムゾンとの対決のときなのである。しかし、コイツのいる山は、マップがなかなか複雑なんだ。敵もそりゃあ、強い。攻撃魔法をビシビシ使わなきゃ、とても、とても勝てない。さらに、建物のなかにも仕掛けがいろいろあって、こりゃ、たーいへん！　シグナスワープとペガサスワープを上手に使い、町と行ったり来たりしながら、徐々に敵に迫って行こう。そして、じつは、クリムゾンを倒しても、まだ、まだ、ほっとはできないのだ。

ここから先は読者諸君に任せよう。ヒントが随所にある親切なゲームだから、どうにもハマってしまってわからなくなることはない。操作性も、バランスもとても良くできてるから、快適な冒険を保証しよう。

空へ

▼前作の主人公のもとへ。空を飛ぶのは最高気分！



ザ・モンスターズ

このモンスターたちの繊細なカラーリングや、スタイルのユニークさは群を抜いている。種類も50以上とか…。

ネオダルタニア



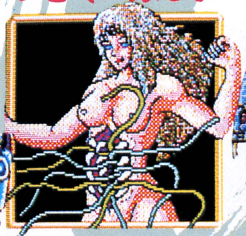
▲伝説の勇士、三銃士も悪の側にまわってしまったのね。敵にまわすと恐い、恐い

サイバーコング



▲ＨＰも高いし、炎攻撃も仕掛けてくる。最後の方までは会わずにすむのが救いかな？

ひとくいおんな



▲おなかからはみだしているのは、腸か？　それともコードか？　ぶきみじゃー！

ミューバット



▲エルパの町近くに出没。目が光ると、メデューサの効果で、こちらで動けなくなる

ガンタラー



▲マーロンが待つ群島の真ん中の島の塔で出る。攻撃魔法の使える者がいないとツライ

ホースマン



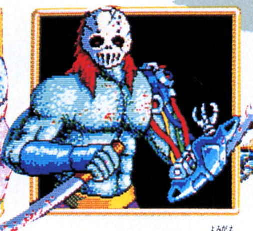
▲馬のくせして、メデューサの魔法を使うなんて、生意気な奴。う、う、うごけない

ガンマノイド



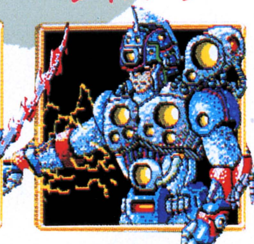
▲エルパの町から、アルタイルの町に行く途中あたりで、出会う。仲間がいれば大丈夫

ネオスプラッター



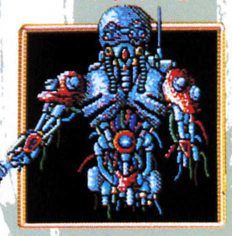
▲13日の金曜日の恐怖が蘇る。機械じかけの狂気って、いったい、なんなんだ!?

レイバーン



▲かなり最後のころに会うのだが、相当レベルが高くても、かなり、てこずる相手だろう

ロボゾンビ



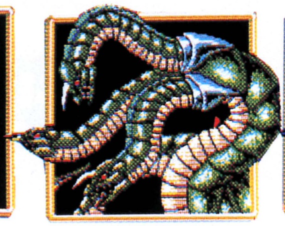
▲カーロフの町で出会う。5人揃っていても、レベルが低いうちは、かなり手ごわい敵

マッドボーグ



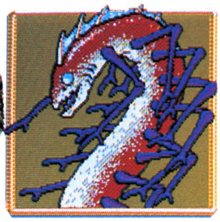
▲無限の塔で出てくる敵。ナターシャひとりで相手するときには、かなり手ごわい

ジャタイン



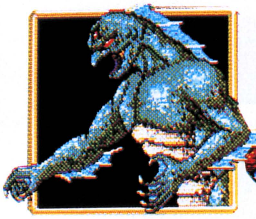
▲クリムゾン本拠地付近に出没。炎を吐き、全員にダメージを与えるのが、恐い

うみへびむし



▲海や湖で出会う。毒攻撃があるから、薬や魔法の力を切らさないように気をつけよう

ぎょじん



▲攻撃力が強いので、3人のパーティのころには、常にＨＰ残量に気を配るようにしよう

ガウ



▲メデューサの魔法を使って、こちらを動けなくするのが、とっても、やっかいなのだ

独占企画

ロードス
RECORD OF

本誌で好評連載中の「ロードス島戦記」のキャラクターたちが、大阪の海洋堂よりガレージ・キットとして発売されることになった。はたしてどんな商品になるのか？　さっそく取材してみた。

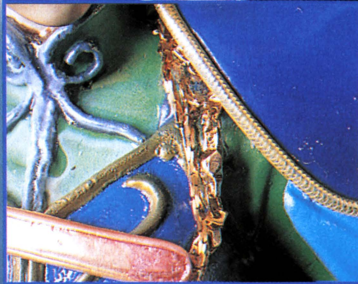


ガレージ・キットというのは、大手メーカーによる大量生産のキットではなくて、小さなメーカーや個人が作る自家製キットのことだ。今回、商品化を手がけることになった海洋堂は、そうしたガレージ・キットメーカーとしてはゼネラルプロダクツと並ぶ専門店だ。最近では「ファイブスター物語」や「機動警察パトレイバー」のキットで、模型ファンの注目を集めている。その海洋堂から発売されるのだから、期待はいやがおうにも高まる。とりあえず発売の決定したラインナップを紹介しよう。

まず第１弾は1/8スケール「ディードリット」、30㎝近くある大きさだが、材質がソフトビニールなので、価格は2000円台に落ちつく予定。第２弾は



人形は顔がいのち（←死語）。この表情の細やかさを見てほしい



モール部分は金属部品（ただし原型のみ）を使って仕上げられている

1/8ディードリット

協力／海洋堂

島戦記キット化決定

LODOSS WAR KIT PREVIEW

1/24スケールの「ディードリット＆パーン」で、こちらの材質はＲＰＧファンにはおなじみのメタルキットだ。２体１組で発売される予定で価格は1000円台にしたいとのこと。いずれの商品も、ガレージ・キットの価格相場からいくと低額なのでファンには嬉(うれ)しいところ。その他に発売が決定しているのは「エト」「ウッド・チャック」「スレイン」「ギム」のフィギュアで、いずれも1/24のメタル製だ。そちらのほうも、試作品が完成しだい、本誌で紹介する予定だ。

いずれのキットも、ロードス島ファンを自称する造型家・寺岡邦明氏の手によるものなので、ファンには満足できるものになるだろう。なお、ここで紹介したキットの問い合せ先は下記の通り。

●海洋堂ホビー・ギャラリー１　☎03(461)2816
（営業時間／正午～夜8:00　年中無休）



▲剣をかまえた決めポーズ。キットにはベース（台）もついているので、組み立ててすぐ飾れるのだ。モデルは模型用塗料ではなく、油絵具で塗装してある

▲冷静なディードリットらしい落ち着いたポーズ。ホワイトメタル製なので重量感もあり、細かいディテールもバッチリだ



◀本誌と完成品の比較。ディードリットの大きさに注目してほしい。ソフビなので重くないし、落としても壊れない丈夫なヤツだ。メタルキットは落としちゃダメよ

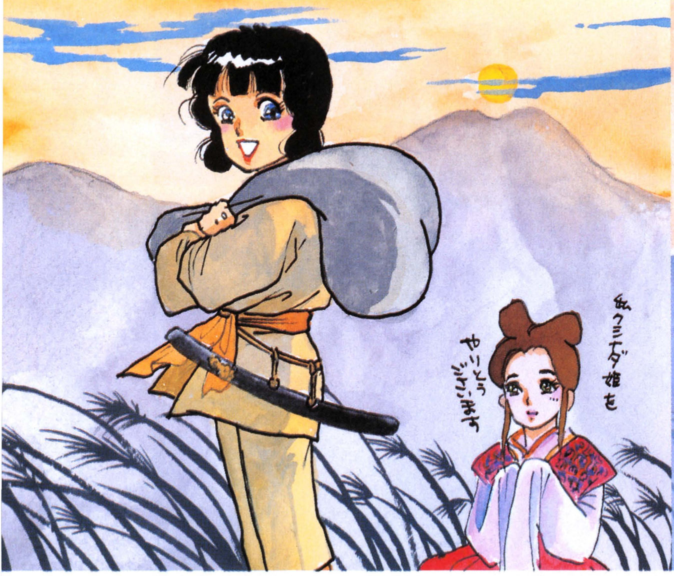
ロードス島戦記ジオラマ化決定！

本誌の特別企画として「ロードス島戦記」のオリジナル・ジオラマ（情景模型）製作が進行中だ！　設定はもちろん出渕裕氏だ!!

ジオラマの企画は、３月下旬、ガレージ・キットの完成品を見た、本誌編集部㊧と㊖によって立てられた。ふたりとも模型を作ったことがないので、普通ジオラマでは提案しないような設定（つまり無理難題ね）を、つぎつぎと発言、その場に居合せたモデラーをびびらせた。結局、右の絵のようなオリジナル設定になったのだが、いつ完成するのか、いつ本誌に載るのかまだ決まっていない。ひょっとすると次号かもしれないし……。期待して待て！



▲巨大ドラゴンVSゴーレムという怪獣映画のような設定だ　画／出渕裕





先月号でも紹介した、エニックスの期待の新作RPG『スサノオ』。そのスタッフの豪華さが、すでにあちこちで話題を呼んでるゾ。そこでさっそく、あたしたちAVGギャルズが、エニックスに乗りこんで直撃インタビュー！　イラストレーターのいのまたむつみさん、シナリオライターの花園由宇保さん、そしてチームを率いる高橋隊長に、『スサノオ』制作秘話や新情報を、たっぷり聞かせてもらっちゃったぜ！　いまからワクワクして待ってるファンたちは、コレを読んでますますワクワクしてちょーだい。んじゃ、始まり始まり。

制作快調！『スサノオ』スタッフ㊡公式インタビュー

構想2年、みんなの熱意がいま、実ろうとしている！


▲これが『スサノオ』開発、高橋チームのメインスタッフの3人。左から、いのまたさん、花園さん、高橋さん

いつも、いろんな話題を提供してくれるエニックスだけど、今回の『スサノオ』はまた、いろいろと新しい趣向に満ちた超力作になりそーな気配。こりゃも一話を聞くっきゃないね、とゆーワケで、やってきましたエニックス。『スサノオ』制作スタッフを代表する3人を前に、ドキドキのインタビューだい！　花園さん、いのまたさんとは初対面だけど、いつもニコニコ高橋隊長のフォローのおかげで、話は楽しく弾んだのであ〜る。あー緊張したぜ！

さて、まずは『スサノオ』制作チームの誕生のいきさつなど……。「そーですね、最初はボクが、なにか新しい題材でRPGをつくりたいな、と考えたワケです。いわゆる中世ヨーロッパ的な世界から脱したくてね。で、日本人になじみの深いスサノオ伝説なんかどーかな、と。それで何人かにシナリオを書いてもらった結果、花園さんの作品がいちばんボクの心にピッタリきたんですよね」…つまり、高橋隊長は、花園さんにホレちゃったってワケね。男心に男がホレて、固いちぎりの義兄弟ってか。ま、そりゃムリもない。なにしろ花園さんはアニメシナリオ＆小説などで有名な人。その斬新奇抜なストーリーには定評があるもんね。なるほど、ところでソレはいつごろのお話？　「もうずいぶん前ですよ。その後、いのまたさんをスタッフに引き込んで、本格的に構想を練りはじめたのが2年前かな」。なんと！　この売れっ子メンバーが、2年もかけて練りあげたのである！こりゃ、相当のモノが期待できそーだ。


▲村の風景などにも、独特の情緒が漂ってる。キャラとの会話にも、趣向が凝らされてるとか。楽しみだね



個性とユーモアにあふれた敵キャラたちなんだか憎めないよね　彼らのデザインの陰にもぼう大な資料や工夫、苦労が隠されてるのだ　それを思うと、むやみに殺せなくなるぜ

はるか　いのまたさんといえば、『宇宙皇子』の原画で、角川とも縁の深い人。しかも、あたしたちを描いてくれてる漫画家の大坂尚子さんの友人よね。
えりか　そう、他人とは思えないのだ！

　イラスト／大坂尚子

ボクたちだけの新しい「スサノオ伝説」を創りたい！

おなじみの神話のキャラがどんな解釈で登場するか！

それにしても、2年もかければ、いろんな苦労話もあったはず。ちょっとそのヘンも聞いてみたいよね。「そりゃもう、ぼう大な資料と絵コンテの山ですよ」と、タメ息まじりに語る、いのまたさん。うーん、心なしかカゲったその表情に、苦労のアトがしのばれる。「でも、あの時代って、そんなに正確な資料が残ってるわけじゃないんですよね。だから、いろいろ集めたけど、基本的な情報は似たりよったり。むしろ、好きで集めたって感じね」。そう、やっぱりいのまたさんも、日本神話の世界が大好きなんだね。

「正確な資料がないぶん、むしろ想像力で遊べちゃう。あの時代の魅力って、そこにあるんですよ。ストーリーを書く立場からも、同じことがいえますね。いろいろと新しい解釈を加える余地があるでしょ」と花園さんがいうと、そうそう、と高橋隊長が身を乗りだす。



◀テレながら、ポロリとおもしろいコトをいう花園さん。美少女ふたりの取材にキンチョーしてただろっ！ ね、そーだといって！

「とにかく、このゲームはユニークなものにしたいんです。古事記よりもおもしろいスサノオ伝説を創るのが、ボクたちの目的なんですよ。おなじみの神話のキャラが、あっと驚く解釈で登場しますよ」「エンディングへのクライマックスなんか最高よね」「そう。ゲームを解いたあと、そうかスサノオの話って、こーゆーことだったのか…なーんて、ちょっとでも感動してくれたらウレシイな」「最初は、お互いに関係なかったようなイベントも、最後にすべて、ひとつの糸でつながっていく。もう、クライマックスは息もつかせない急展開で、エンディングまで一気に引きこんで。そして、ここにひとつの新しいスサノオ伝説が生まれた、みたいな感じで締めくくりたい」…うーむ、話を聞いてるだけで、なんだかこっちも興奮してきちゃったぜ。あいかわらず血の気の多いえりかさんなのであるよ。ああ、早くゲームを手にして遊んでみたいよぉ、ウズウズ。

はるか　まったく、えりかってば気が短いんだから。こーゆーゲームこそ、じっくりつくってもらわなくちゃ。

えりか　なんだよ、オトナぶっちゃって。はるかは楽しみじゃないワケ？

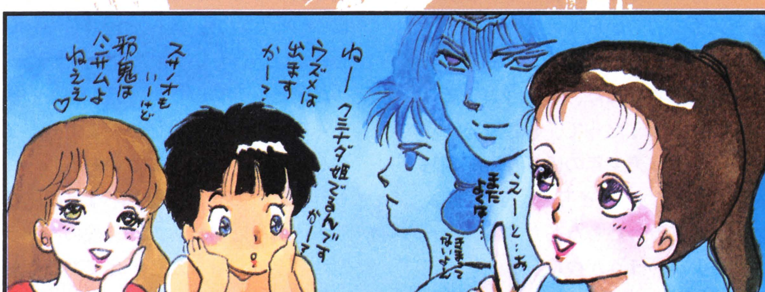
はるか　へへ、本当は待ちきれないの！



◀この人が、高橋チームのボスキャラ、高橋隊長である。話上手で、どんどん引きこまれちゃうのだ。とっても魅力的な人柄だね！



◀「じつは、わたし、ゲームが大好き。98持ってるんです」と、意外なところを見せる、いのまたさん。おめめパッチリの美人なのだ



いのまたむつみさんの 気合の入った絵コンテ公開だ！

さーて、ファンのみんなは目をデッカイ皿にして見ておくれ。ぬわーんと、いのまたさんが『スサノオ』のために描いた絵コンテだぜ！　さすがの迫力、流麗なタッチ。ナマでお見せできないのが、とーっても残念だよん。

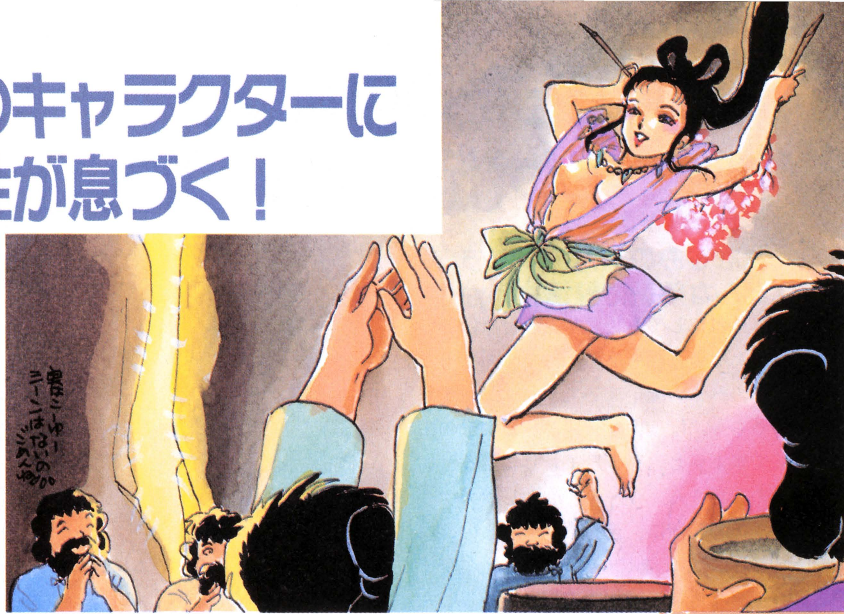
でもね、じつはコレ、ボツになった絵コンテなんだって。ガチョーン、こんなに完成度の高い絵コンテをボツにするなんて…なんてゼイタクなんだ！　それだけ、スタッフの熱意が伝わってくる気がするけどね！





●エニックス☎03-366-4345●PC9801シリーズ/価格未定

ひとりひとりのキャラクターにあたたかい個性が息づく！



情報収集のための会話にもリアルで楽しい工夫を…



▲スサノオ伝説については、それぞれ思い入れの深そうな花園さんといのまたさん、きっと、すごくユニークなスサノオを描いてくれると思う。期待しちゃうね。



▲「ゲームには主人公のライバルも登場するんですが、これがなかなか魅力的なキャラ。かっこいいヤツで、ボク気に入ってます」…うーん会いたい！



▲「キャラクターを個性的に描きわける点に、けっこう気を使いましたね。敵キャラなんかもユニークなものにしたくって」……たしかに個性的です！

そういうワケで、興奮して息をきらしちゃったえりかに代わって、ワタクシはるかが、インタビューを続けマス。ええっと、いのまたさんのイラストを見て思ったんですけど、スサノオは美しい少年として描かれてますよね。わたしたちは、もっとヒゲもくもくのワイルドなスサノオをイメージしてたんですけど。「ええ、そうでしょうね。だから、わたちたちは、スサノオのイメージそのものから変えてしまおう、と考えたんです。これは、まったく新しいスサノオなんだ、というコトで。それに描くほうだって、むさくるしいオジサンより美少年のほうが、感情移入しやすいし…」。そりゃ、そーよね。ゲームをするわたしたちだって、やっぱり美少年のほうがウレシイもん。

「スサノオだけではありません。敵キャラからほんのチョイ役のキャラまで、できるだけ豊かな個性を持たせるよう、心がけてるんです」「そう、たとえば村人ひとりとっても、会話にもっと個性を盛りこもう、とかね。ただ情報をしゃべるだけの、無味乾燥な会話メッセージは避けたいんですよね」

「だいたいアレって、不自然だよね。なんでオマエがそんなコトまで知ってるんだ！　とか思うことがあるし……。もっと自然でリアルな対応なり反応なりが、あるはずだもの。脇役のキャラの性格まで、ちゃんと考えてあるゲームにしたいね」。なるほど、それって鋭い指摘。なんていうのかな、血の通った会話みたいなのが、もっとゲームのなかで楽しめたら…そんなふうに思ったこと、みんなもあるんじゃないかしら。でも、そこまでゲームに望むのはゼイタクなのかな、なんてあきらめてたのよね。多少不自然に思える設定やセリフにも、なんとなく目をつぶってたりして。むしろ、そういう不自然さにヘンに慣れちゃってた部分さえ、あるかもしれない。うーん、おもわず反省しちゃった。

ところで、花園さんといのまたさんのコンビは、今回がはじめてじゃないんですって。以前、いっしょに絵本を作ったことのある間柄とか。しかも、その絵本のタイトルが『ヤマタノオロチ』！　このふたり、ホントにスサノオのお話が好きなのね。それとも、よっぽど縁が深いのかな。もしかすると、背後霊がスサノオ関係のヒトだったりして。そんなふたりの描くスサノオ、なかなか興味深いモノがあるよね！

えりか　スサノオはもちろんだけど、他のキャラの描かれ方にも興味あるね。おねえさんのアマテラスとかさ。

はるか　そうね。ゲームの前に古事記のスサノオ伝説のほうも読んでおくと、比較できてオモシロイかもよ。



◀こちら、道具屋さん。この描き込みのこまかさは、ウナらせるものがありますねぇ。人物の表情もイイ味だしてる



◀さて、このイヂワルそーな顔した人は、武器屋さん。グラフィックの美しさは、このとおり、期待できマス

広大なマップに繰りひろげられる笑いと感動のイベント！

神話の時代の日本を舞台に愉快な冒険の旅がはじまる



▲「とにかく、新しい試みをたっぷり盛りこみました。驚きながら笑いながら、そして最後は思いきり感動してください」……早く完成させてね！

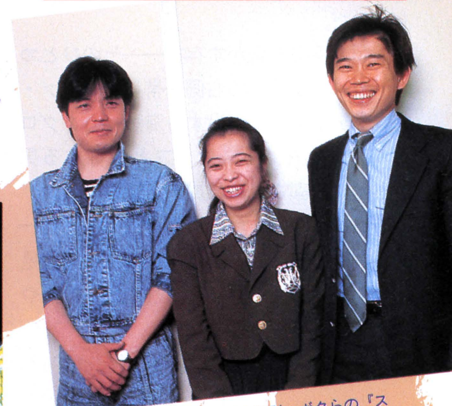
キャラクターの個性ももちろん大切だけど、わたしとしては、イベントの個性なんかも気になるところ。なにしろ RPG の場合、いかにもありがちっ て感じのワンパターン・イベントが多いんだもん。高橋チームのことだから、とーぜんそのへんの問題も考えたユニークなイベントが用意されてると思うんだけど……？　「それはもう、ね。とくに前半は、おなかをかかえて笑っちゃうような楽しいイベントがたっぷりですよ。前半はおもしろおかしく、後半は感動のクライマックスに向かってイッキに盛り上がる……というゲームなんですよね」。具体的な内容については企業秘密とお茶をにごしながらも、なんだか楽しそうな高橋隊長のようす。いろいろと奇想天外なプランが、その頭のなかにぎっしり詰まってるのかな？ こっそりのぞいてみたいけど、やっぱりそれは、実際にゲームをしてのお楽しみよね。「舞台は、いうまでもなく古代日本。そうだ、フィールドのグラフィックもだいぶできてますから、お見せしましょうか」。やった！　大喜びのわたしたち。さっそく、いくつか画面の写真を撮らせてもらっちゃった。（下の写真を参照のこと！）意味ありげな洞窟や湖のなかの島……いったいここでは、どんな冒険が待ってるのかしらねっ。

さて、最後になっちゃったけど、ゲーム音楽のほうは？　「もちろん、オリジナルで用意しますよ。作曲家の伊豆一彦さんにお願いしました。日本的な味つけのプログレッシブ、といった感じの曲をねらってます。トータルで聴ける音楽をめざしてガンバってますので、乞うご期待」……というコトだそうです。みんな、曲のほうも楽しみにしてましょうね。

えりか　奇抜なストーリー、魅力的なグラフィックに音楽。……盛りだくさんのゼイタクなゲームだね。

はるか　スタッフの情熱がすごいのよね。おすすめのゲームになりそうよ！

3人で、よろしくスマイル！

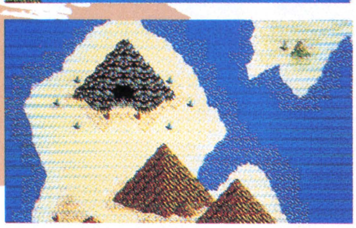


▲最後に、3人そろって記念撮影。ボクらの『スサノオ』をよろしくね、とニッコリ笑ったところを、はいパチリ！　どーもご苦労さまでしたぁ！

フィールド

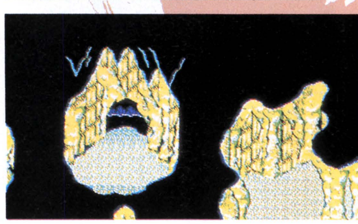


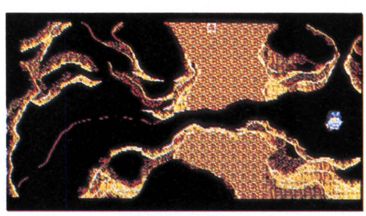


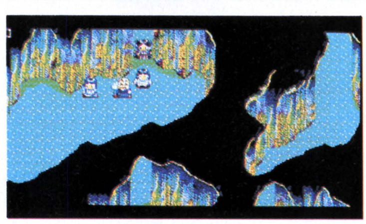


▲広いマップ、変化に富んだ地形。古代日本が舞台だから、「あ、ここは、あのあたりだな……」なんてピンとくる場所もあるんですって。そうはいっても、地理にウトイわたしのこと。ちゃんとピンときてくれるかどーか、じつは不安なんだけどネ！

ダンジョン



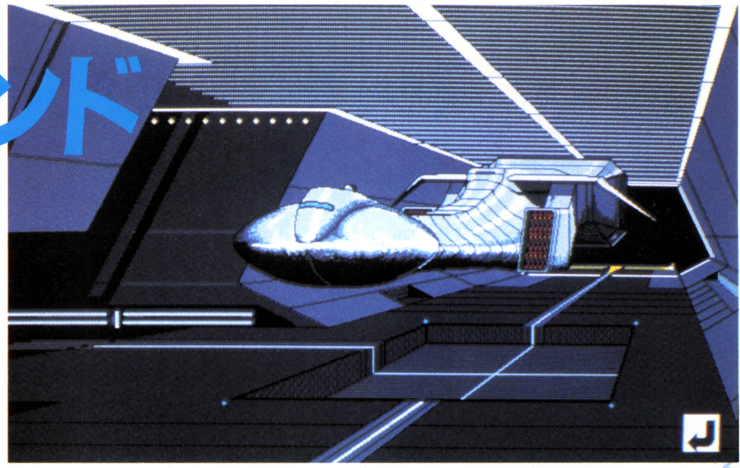




▲ダンジョンの内部も、ごらんのとおり、それぞれ個性的。オーロラのように光り輝くコケのダンジョンや、まっ赤な熔岩が渦巻く火山のダンジョン、不思議なかたちの鍾乳洞のダンジョンなど、美しいグラフィックでていねいに描かれてるの



スターコマンド



迫力ある画像とリアルな戦闘、そして豊富なデータ。またそれらをベースに展開する、壮大なゲームストーリー。のめり込むほどに本気（マジ）になってしまうソフト、それが『スターコマンド』なのだ。手応え十分の保証つきだぞ！

宇宙の平和は、彼らの手に！

はるか遠い銀河系のかなた——地球はすでに異星人の手によって滅ぼされ、スターポートと呼ばれる3つのスペースコロニーに囲まれた三角形の宙域「トライアングル」がその中心勢力圏となっていた。そして、ここはまた、人類の平和を守る宇宙防衛軍「スターコマンド」の中央司令部でもあるのだ。

人類の平和を脅かす存在——そのひとつはトライアングルの右側一帯「アルファ・フロンティア」に出没する海賊「コングロマリット」。R.W.スコップと自称する男のもとに統率され、急成長を遂げた。

もうひとつは、その反対側の宙域「ベータ・フロンティア」に存在する昆虫型異星人「インセクト」。人類抹殺に執念を燃やす。まさに脅威の存在だ。

いま、彼らとの対決は必至の運命である。

発進前にデータをチェックしよう

まず、スターポートでの各種のコマンドをチェックしてみよう。

【人事】操縦士・副操縦士・戦士6名のキャラクターを作成あるいは除隊、名前変更、配置替えを行なう。

キャラクターは機動戦士（1人以上）操縦士（2人）、重戦士（2人以上）、超能力戦士（1人）の編成。ゲーム前の訓練期間を経て、本編に突入する。

【購入】艦や個人の装備を買う。種類がたくさんあるので、よく考えて。

【売却】持っている物品を売る。本来の価格の80％で取引される。

【修理】艦や装備の修理を行なう。

【検索】隊員の特性や艦の状態、特殊貨物のリストを調べることができる。

【指令】指令をもらう。確認もできる。

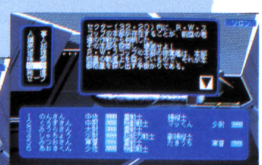
【発進】銀河系への旅に出発。



▲装備は個人によって許容重量が定められている



▼階級・HP・各技能数値が表示されている

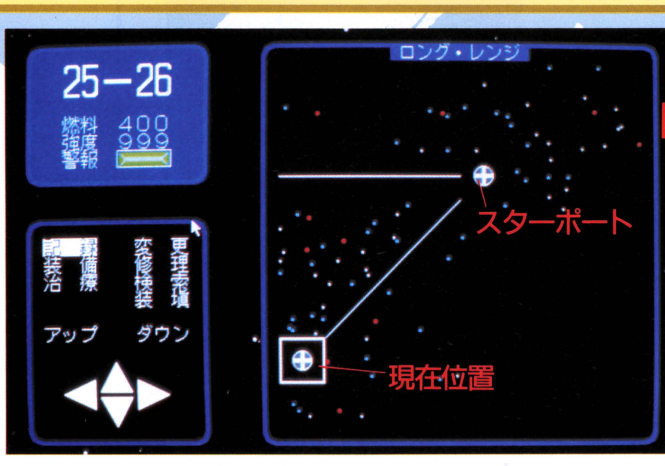


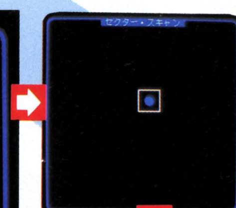
▲指令をもらわないと、発進しても意味がないのだ

宇宙から恒星系へ、そして惑星へ…

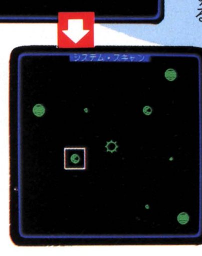
銀河系は32×32のセクターに分けられていて、マップでは5段階のズームレベルで表示される。

アップ＆ダウンのコマンドを使用して、ズームレベルを選択しよう。まずロングレンジでセクター間を移動し、セクタースキャンで恒星系に、システムスキャンで惑星に接近する。さらにダウンして、具体的調査へ。





◀そのセクターに存在する恒星が表示される



▶恒星をとりまく惑星が表示される

慎重な計画が重要！

コマンドを把握せよ

システムスキャンからダウンして惑星表面に接近すると、ビジュアルスキャンモードになり、惑星着陸作戦のためのメニューが表示される。

異種文明の偵察という「極秘調査」、科学的調査による未知の物質の採取、売買のための積荷運搬、あるいはイベント突入のための「未確認地域探査」がそれである。

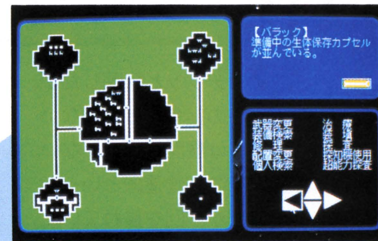
惑星に着陸して、構造物の部屋のなかに侵入したさいの重要なコマンドについて説明しておこう。

【装塡(そうてん)】戦闘などで弾薬が切れた場合は、このコマンドで装塡しなければならない。ただし武器やその弾倉が破壊された場合は装塡できないので、「武器変更」のコマンドで別の武器に持ち替えるしかない。

【探査機使用】構造物に侵入するさいには、探査機を作動させることを決して忘れてはならない。動体探査機と、放射線探査機の２種類がある。

——以上を忘れないように。

また、分厚いドアが行く手を阻む場合も出てくる。これは偵察技能の高い隊員が解錠するか、それに失敗したなら破壊するしかない。

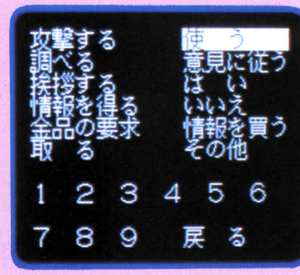


▲構造物の内部は、最初はまっ白。行動するにしたがって、このように明らかになってくる

ダンジョン内での特殊コマンド

特殊な装置や生物とコンタクトを持つと、写真のようなコマンドが出現する。遭遇した相手とさらに接触するためのものだ。

このうち「その他」というコマンドがあるが、これはゲーム中に得た重要な言葉について尋ねたり、相手の質問に答えるときに、カタカナや英数字を入力するもの。正確な言葉を入力しないと、相手からの反応がない。推理力が要求されるので、注意しよう。



▲画面に表示された文面を読んでなにをすればよいか判断する。難しいなあ…

戦闘も計画的に！

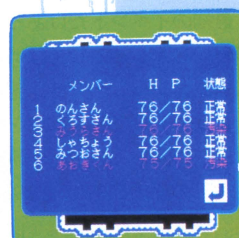
宇宙を航行中に、ほかの宇宙艦と遭遇することもしばしばある。それが味方ではないと確認されると、交信状態に入り、副操縦士が交信を試みる。こちらの態度を「乞う」「要請する」「要求する」から選択し、「燃料」「休戦」「金品」「降伏」から求めるものを選ぼう。また「金をやるから戦闘はやめよう」の「売買取引」もある。

相手がこれを解釈して拒絶した場合、移動段階、そして戦闘段階に入る。無意味な争いは極力避けるのが望ましいが、やむをえない場合、慎重に行動することだ。

健康状態に留意

「治療」コマンドで、隊員の健康状態をチェックすることができる。

負傷していると戦闘のさいの命中率にもかかわってくるので、その場ですぐ治療する。汚染の場合は、スターポートでなければ治療不可。



▲ふたりが放射能にやられた！

宇宙での戦闘

移動段階では艦の回転・射程外の敵艦の位置表示・射程内の敵艦の実像映像表示・待機・配置変更・戦線離脱のコマンドが使える。このうち、「戦線離脱」は40ユニットもの燃料を消費するので、あくまで最終手段と認識してもらいたい。

敵艦を１隻ずつ自艦の射程内に補足し、つねに背後に回るのが基本。


▲敵に近づくほど命中率は高くなるが、同時に攻撃をくらう率も高くなる

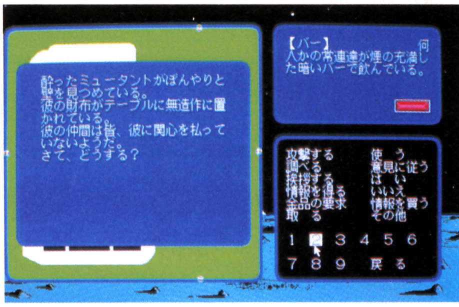
惑星上での戦闘

移動マップのエリアは、攻撃エリア(敵に対する命中率が25%アップ)・防御エリア(敵の攻撃の命中率が25%ダウン)・そして侵入不可エリアに分かれている。これらの地勢をいかに有効に使うかがポイントだ。また、隊員の疲労ポイントも重要な意味を持つ。

武器は予備のものを必ず携帯しておくことだ。


▲どの隊員に、どの敵を攻撃させるか？ 細かな戦略が、宇宙戦闘以上に重要だ

スターポートで指令をもらってイベントへ！



前のページでもチラッと説明したが、中央軍司令部からの指令をもらわないことには、ゲームは展開していかない。

最初は惑星間での貨物運搬といったカンタンな仕事だが、回を重ねていくごとに、惑星探索、略奪組織「コングロマリット」に関する調査と粉砕、ひいては人類最大の敵である「インセクト」を壊滅させ、人類の平和を守るという重大な使命を授かることになる。

指定されたセクターにおもむき、目的である惑星に着陸して、調査あるいは破壊活動を行うのが、それぞれのイベントだ。任務を達成してスターポートにもどると、報酬と階級昇格が待っており、つぎの新しい指令がもらえるってワケだ。

小クエストもあるョ



▲ゲームの最初はこんな仕事が多い。とにかく宇宙での経験が第一である

イベント接近



◀「興味深い構造」これこそ、お目当てのイベントだ。迷わず突入せよ！



イベント1 コングロマリットの宇宙コロニー

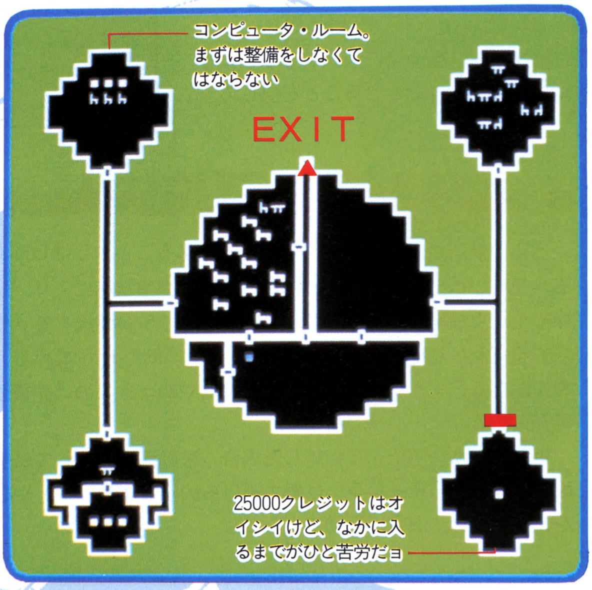
指○令○内○容

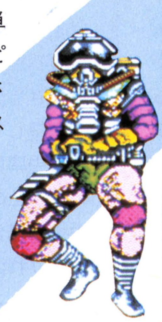
セクター(31、27)内の宇宙コロニーに、コングロマリットの総師R．W．スコップの基地があることが判明(「あるらしい」と表示されることもある)。そこへ行き、徹底的に調査し、司令部に報告する、これが任務である。R.W.スコップに関しての情報が入手できるかもしれない。

最初のイベントだけあって、構造物も比較的単純だ。しかし油断してはいけない。まずはコンピュータ・ルームへ行き、整備用ロボットを作動させよう。そして航海日誌を検索すると、R.W.スコップに関しての情報が確認できる。

右下の部屋の前には、強度30000の扉がある。掘削機を使うか、武器を使って破壊するしかないだろう。解錠はまだ無理でしょう。

扉を開けると、25000クレジット入手できる。





異星人との遭遇は続く

このあとは、インセクトに関してのより詳しい情報を入手していくことになり、攻防はさらに激しさを極めてくる。そして最終的には、人類の平和を左右する、「スターコマンド」の面々にとって、もっとも重要な指令が下ることになるのだ。健闘を祈る！

イベント4 サイキック・アノモリー

司令部の調査の結果、前回の任務で出てきた「サイキック・アノモリー」とは、われわれを取り巻く銀河系についての膨大な量の知識を持つ、奇異な未確認生物であることが判明した。そして、インセクトたちもセクター(5，20)付近の２重連星で調査を進めているらしい。そこへ行き捜索したあと、イベント４の場所がわかる(７参照)。

イベント5 インセクトの攻撃プラン

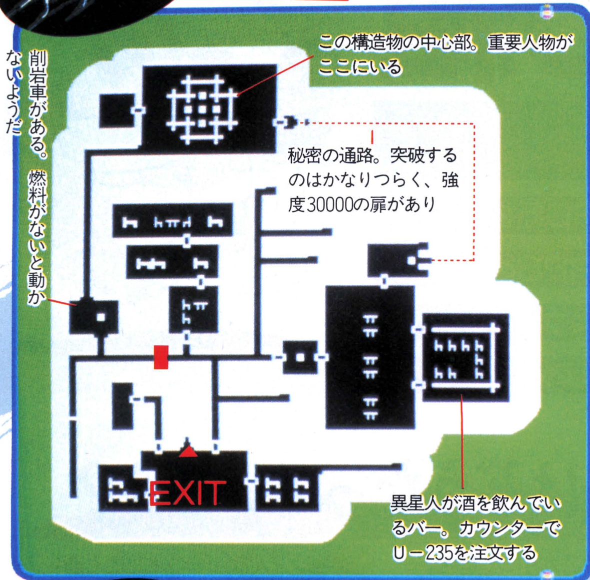
「サイキック・アノモリー」から得た情報によると、インセクトの攻撃プランがナニモノかによって盗み出されたそうである。

彼らの潜伏しそうなバー(酒場)を捜査して、その攻撃プランを奪取するのが任務だ。

バーの場所はセクター(11,23)内か、その隣接星域にある。



イベント2 スコップを探せ！



指○令○内○容

前回の作戦から、セクター（32、20）内の惑星に、R.W. スコップ本部があることが判明した。その本部を捜索し、壊滅させるのが任務である。

本部惑星を探す手がかりとしては、惑星軌道上を回っている本部の略奪艦がいることだ。



このイベントでポイントとなるのは、「U－235 スーパーノヴァ」というお酒。これを飲むわけではなくて、あるものを動かすのに使うのである。それに乗って行くと、R.W.スコップのいる場所までイッキに行けてしまうという寸法だったりするワケである。

マップ上の点線部分は秘密の通路。障害物に隠されているが、突破するのはハードですぞ。

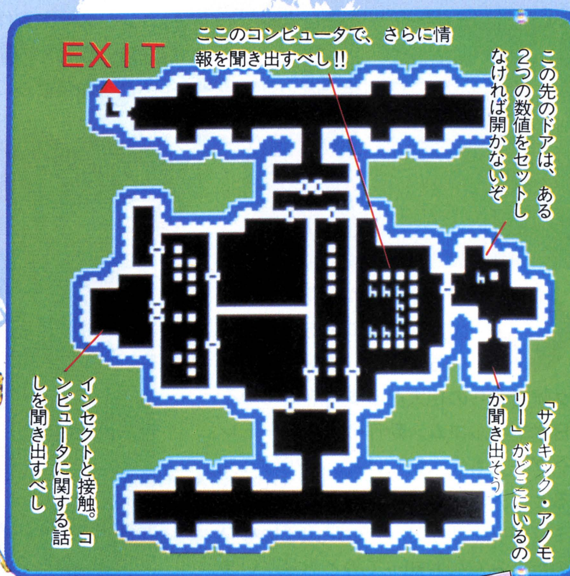


イベント3 インセクト前戦基地にて接触！

指○令○内○容

昆虫型異星人「インセクト」の前進基地が、無人宇宙探索ロケットによって発見された。場所はセクター（15,26）の第2恒星系。徹底的に調査し、報告せよ。

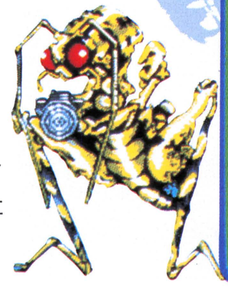
（注）この前に、インセクトに関する小クエストがいくつかあって、その任務を達成してからということになる。



ゲームの本命でもある、インセクトとの対決の始まりである。構造物の内部に侵入すると、異様な雰囲気がただよってくるだろう。

まずは基地の情報をインセクトから聞き出し、そこで聞かされる「サイキック・アノモリー」に関しての情報、そして惑星位置をコンピュータから聞き出す。

凶暴な敵が多いので気をつけヨ。



イベント6 放射爆弾倉庫を破壊せよ！

インセクトの攻撃プランを分析した結果、プランの鍵となるのは新しい放射爆弾倉庫であることが判明した。倉庫のある惑星におもむき、メインコンピュータと放射爆弾を破壊するのだ。

この指令は①爆弾を誘爆させる、②コンピュータを破壊する、③コンピュータを自爆させる、の3通りのパターンがある。

イベント7 そして最終戦に突入！

いよいよ大詰め。インセクトを捕えることはできたが、司令部が期待していたほどの成功ではなかったようである。コマンディングシップは、しょせん捨て駒に過ぎなかったらしい。

イベント4で接触した「サイキック・アノモリー」から、このイベントの場所を聞きだすことができるが、その詳細に関してはナゾである……。

計算こそが勝利の最重要ポイントだ

とにかく膨大なデータを扱わなくてはならないので、その意味ではRPGというカテゴリーのなかでは難しいゲームといえるだろう。むしろシミュレーション的な要素が強いとも言える。戦いを勝ち抜いていくには、頭脳的戦略が重要だ。勝利は綿密な計算に裏付けられる！

突撃！KEIKO組



『ザナドゥ』『イース』『ソーサリアン』と、日本のRPG界をリードしてきた感がある日本ファルコムだけど、このところRPGの話はあまり聞かないのよね。「コンプの特集はRPGだってのにファルコムの名前がないのは寂しいよぉ！」ってんで、KEIKOは行ってきました♡

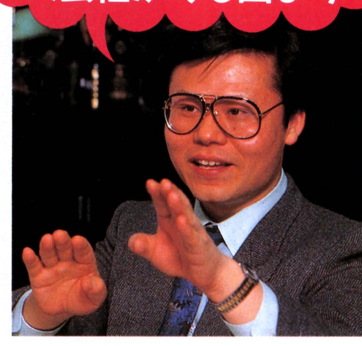
日本ファルコムのRPGはどうなっている!?

さぁ、ファルコムへ突撃だぁっっっ！



今号で発表された'88 SOFT大賞の結果にもあらわれているように、コンプティーク読者からの絶大なる支持を得ている日本ファルコム。新作の『スタートレーダー』も大人気だけど、RPGはと見ると、去年の暮れに発表された『ピラミッドソーサリアン』以来出ていないのだ。みんなも知ってのとおり、いままで追加シナリオが約2カ月ごとに発売されていたことを思うと、もう5カ月出てないってのは「どうしたのかな？」って心配になっちゃう。シナリオコンテスト入賞作のゲーム化や『イースIII』(仮称) の発売日など、気になることを加藤社長に聞いてきたぞぉ！

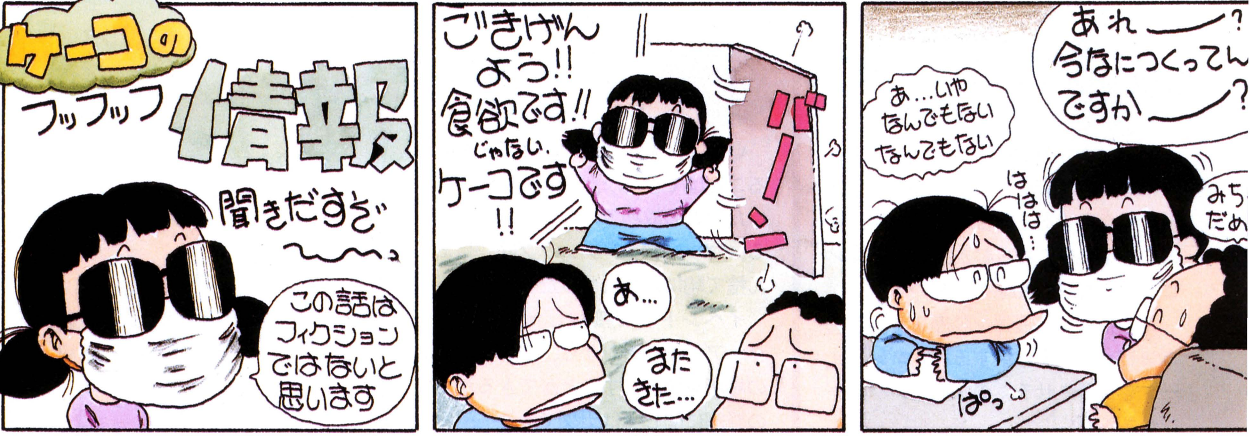
ソーサリアンがほかの会社からも出ます



みんなからの注目度も高い、『ソーサリアン』の追加シナリオの今後の予定について加藤社長にお聞きしてみました。

「シナリオコンテストの入賞作品が予定どおり12月に決定していたらよかったんだけど (笑)。こちらとしてはすぐにでもゲーム化できるよう受入態勢を整えていたんだけどねぇ(笑)」うーん、申し訳ないっ！

「今後の予定は、正直なところハッキリしてないんです。というのも、何社か〝ウチでもつくってみたい〟といってきてくださったところがありまして、現在つくってもらっている最中なんです。つくっているのがウチの連中だったら、いつぐらいに完成するのかわかるんだけど、初めて『ソーサリアン』をつくってもらうわけですから。シナリオコンテストの入賞作に関しても、もう少し様子を見てからですね」



 イラスト／盛本康成

ほかのプロジェクトも進行中！



「うーん……まだわからないね。今年中には出るだろうけど……。ところでそのタイトル、本当はおかしいんだよねぇ。アドルの冒険なんだからさぁ」

もう少し待つ必要があるみたいですね、ユーザーは。

それ以外のソフトはどうなんでしょう？

「つぎの予定は『スタートレーダー』の98版。あとは……どうだろうね(笑)」

やはり『イースIII』でしょうか？

話は変わりますが、先ほどのお話からすると『ソーサリアン』チームは追加シナリオをやっていらっしゃらないようでしたが……。

「うん、『ソーサリアン』じゃない何かをやってるみたい。まだまだ先の話だよ(笑)」

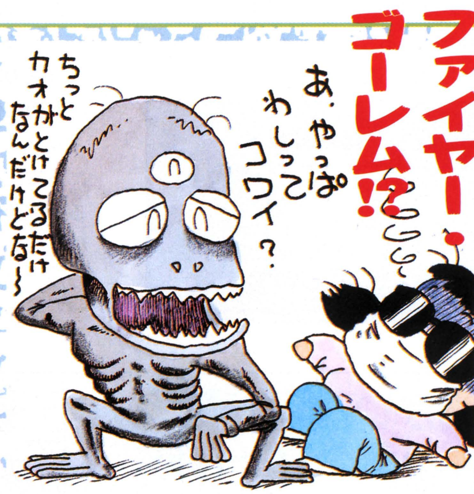
KEIKO組はまだまだ続くのだ♡

先月号では突然お休みしちゃってごめんなさい！　さて、いまなおKEIKO組宛に来る手紙の定番アイテムには「FM77版『ソーサリアン』はなぜないの？」というのがあるんだけど、その理由を聞いてみました。お答えは「やりたいことの多さに比べプログラマーが足らない。移植できる人求む！」でした。

『ソーサリアン』新作シナリオ
㊀㊁『宇宙からの訪問者』

(仮)(題)『宇宙からの訪問者』

これは日本ファルコムの人がつくったシナリオじゃないし、発売元もブラザー工業タケル事務局。でも確かに『ソーサリアン』なんだ！　こりゃあ、今後の展開から目が離せないね!!



ついに会社のワクすら越えさせちゃった「ソーサリアンシステム」。そのすごさのことはさておいて、さっそく新作シナリオのあらすじを紹介していこう。なんでもあるシナリオに出てくる「ファイヤー・ゴーレム」というデカキャラは、身長48mという超ビッグサイズだとか……。うーん、楽しみだぜっ！

●愛と悲しみのバンパイヤ●

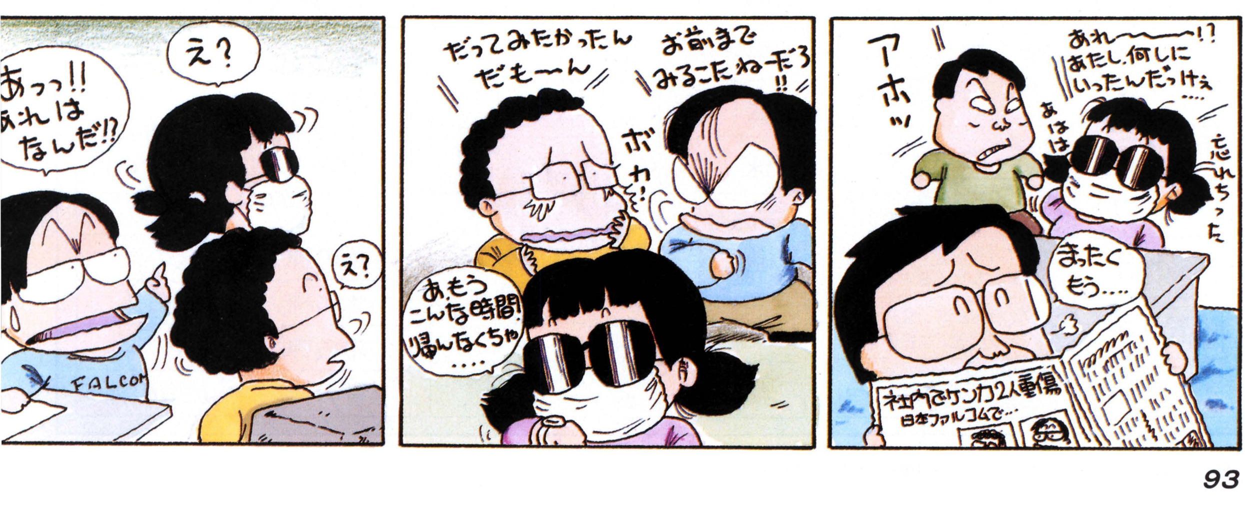
ラステル王国のマリエル姫がバンパイアのジャレスにさらわれた。マリエル姫を助け出すため、ソーサリアンたちが呼ばれたが……。

●海は広いな●

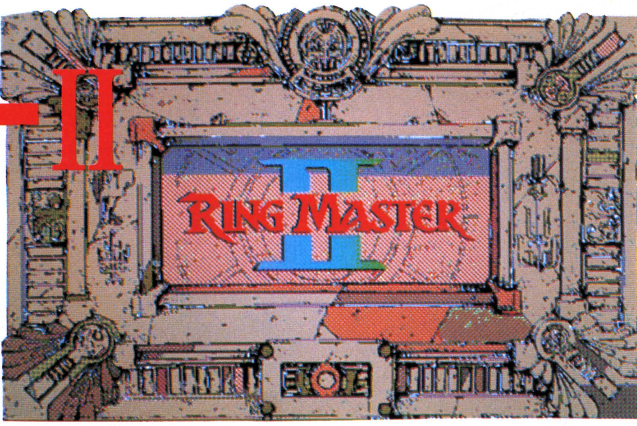
マルスの港では、近ごろ魚がとれなくなった。海の水はよどみ、漁に出た船はことごとく沈んでしまうという。母なる海に起きた異変を解き明かすべく、ソーサリアンたちは海に向かった！

●未知なるものへ●

これまでの異変の原因が、とある山の湖にあるらしいという情報を得て出かけたソーサリアンたち。彼らが湖の底で見たものは？



リングマスターII



ゲームの内容はもちろん、その背景世界の奥深さでRPGファンを驚かせた『リングマスター』の続編が早くも登場したゾ。はたしてキミは、よりグレードアップしたシナリオ2で、使命をまっとうすることができるかな?

今、ゴドランタ大陸に新たな事件が…

アーサルドの北半球の大部分と、南半球の半分近くを覆う大陸、ゴドランタ。前作の舞台となったフィリアス・ノギスはその南半球に位置している。この国にいるリングナイツと呼ばれる人たちが、不思議な力がある「リング」を使うことができる戦士たちだ。ちなみにゲームのタイトルでもあるリングマスターとは、リングナイトより1ランク上の、よりうまく「リング」を使うことのできる人たちのことである。



今回の舞台は、フィリアス・ノギスの北西に位置するムルソン大公国。フィリアス・ノギスとは比較的友好関係にある、30年前に生まれた小国家である。200年もの間、この肥沃(ひよく)な土地の覇権をめぐり、戦いが繰り広げられていたが、〝三家間戦争〟をきっかけに、ムルソン大公家が多大な損害を受けながらも他の2つの大公家を吸収、合併して作った国である。〝三家間戦争〟に破れた2大公家のうち、ラサルニアは早々と降伏したものの、エストニカはルグルト大公自ら魔力をふるい最後の一兵まで戦い、呪いと共に爆死したという。

前作での事件の影響で、国力を弱めてしまったフィリアス・ノギス。宿敵トナデ・ラレイは戦いの準備を着々と進めているというのに……。そんな時、前作でリングナイトに昇格した主人公に対し、フィリアスの王じきじきの密命がくだった!

細かい設定が魅力のキャラクター作成

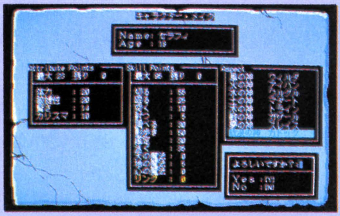
前作をプレイしていない人は、ゴドランタの世界を旅するプレイヤーの分身に、年齢や持っている能力、各種技能などを細かく設定することになります。あらかじめ決められているポイントを、それぞれの能力、技能に振り分けるのですが、今後の冒険に大きく関わってくるので、よく考えて決めたいものです。前作をプレイした人は、その時のキャラクターを使うことができます。

●アトリビュート●

体 力	キャラクターの肉体的な能力。攻撃力等に影響する。
敏捷性	動作の早さを表す。戦闘時の命中率等に影響する。
賢 さ	知識の量を表す。魔法の習得や品物の鑑定に影響する。
カリスマ	外見や人柄を表す。高い者ほど人に好かれやすい。

●技能(スキル)●

切 る	剣などの切りつける武器での戦闘に必要な技能。
殴 る	メイスなど、相手を打撃する武器での戦闘に必要。
突 く	ヤリなどで中距離から戦うのに必要な技能。
射 つ	弓などで遠距離から攻撃するのに必要な技能。
調べる	隠された扉の発見や、アイテムの鑑定に必要。
影歩き	非公式な訪問の時などに威力を発揮する技能。
鑑 定	いろいろなアイテムを鑑定するときに必要な技能。
泳 ぐ	水中をダメージを受けずに泳ぐための技能。
天の魔法	魔法の中でも攻撃の魔法を中心とする系列。
地の魔法	魔法の中でも防御の魔法を中心とする系列。
心の魔法	人の心を操る(癒す)ことを中心とする系列。
リング	リングを用いて不思議な力を呼び出す技能。



▲キャラクター・メイク画面。年齢によって振り分けられるポイントが変化する

●アスペクト●

キャラクターの運命星と呼ばれるもので、キャラクターの一生に、少なからず影響を与えることになります。下の8つの中から1つ、選ぶことになります。

風の神	火の神
水の神	土の神
木の神	戦の神
夢の神	放浪の神

 ●ホビージャパン☎03-354-9341●PC9801/7,800円〔税別〕

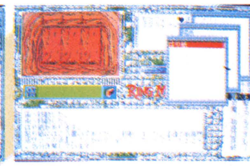
データには常に注意しよう

画面の右上には自分（仲間も）のデータが♡とバーで表される。♡の色はメンタルポイントを示していて、青＝恐怖、黒＝平常のように5段階に分けられる。また、バーは長さが現在の体力を、色が疲労の段階（水色、緑、紫、赤の4段階）を表している。疲労がたまり疲労ポイントが0以下になると意識を失い、自動的に休息状態になっちゃうけれど、戦闘中に気絶すると、相手にとどめをさされてしまうことになるので注意しよう（ちなみに敵が気絶したときに「見逃す」コマンドを選ぶと、アイテムや情報をもらえることがあるゾ）。

画面中央にあるのは時計と今見ている方角。右下はAVG並に用意されているコマンド群。この中の「話す」を選ぶと、キーボード入力による会話をすることができるんだ。これで情報を聞きまくろう！



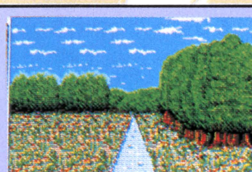
▲基本画面。下のウィンドウには情報が表示される



▲左の緑色の部分は、その場にあるアイテム表示

時間によって、背景も変わるのだ

当り前のことだけど、時間がたてば日も暮れるし、お店だって閉まっちゃう。時間にも気をつけて旅をしよう。



▲日の高いとき。やっぱり冒険はこの時間に限るね！



▲日が沈みかけたところ。何日目の夜を迎えるのかな？



▲たいていの店が閉まる夜。おとなしく寝てようか？

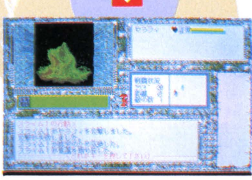
戦闘には様々なパラメータが影響する



▲左例のスライムを集中攻撃だ。もうすでに瀕死の状態だ

このゲームでは主人公や仲間たちの戦闘に関係のあるパラメータがたくさんある。攻撃をする順番は敏捷性の値をもとにしているし、武器の命中度も「使用する武器に対する習熟度」や「防具による修正」などをもとに決定される。さらには、メンタルポイント（恐怖を覚えたり、興奮したり）や疲労度まであるから、予想外の行動をとることも……。もちろん体力ゼロ＝ゲームオーバー。

『II』では画面中央に敵味方の位置が表示されるようになった。攻撃相手も選べるし、色で敵の状態（水色は元気、赤色は瀕死など）も分かる。さらには隊列を組み替えることもできるので便利だゾ。



▲こちらもちょっと攻め疲れ。右上のバーの色が緑になった



▲あと少しで倒せるのだが、疲労も激しくなってきた



▲そこで「休む」コマンドを使って疲れを癒す

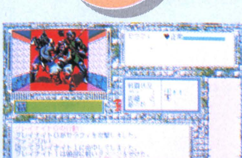


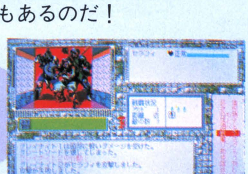
▲そして敵を倒すことに成功！死体を調べるクセをつけよう

戦闘中にはこんなことも起こっちゃう!?

仲間割れ!?

攻撃でファンブルすると、敵を攻撃しないで仲間を攻撃することもあるのだ！





武器を落とす！

これもファンブル。落とすどころか武器を壊しちゃうこともある。



気絶！

戦闘が長びくと気絶することがある。気絶した敵は楽に倒せるゾ。



それでは冒険に出かけよう！

フィリアスの王からの密命とは、近いうちにあるであろうトナデ・ラレイとの戦争にムルソン大公国の力を貸して欲しいという、ムルソン大公国ハデルス２世に宛てた密書を届け、返事をもらってくることであった。現在の国力でトナデ・ラレイと戦争をするのは正直なところキツく、かなり苦戦するであろうことは容易に想像できた。そこで、以前力を貸したことのある隣国、ムルソン大公国に助力を求めたのだ。

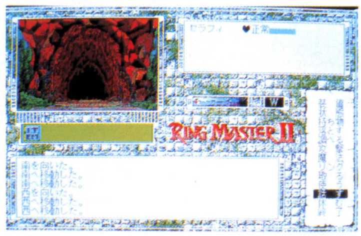
さっそく旅立った私が最初に立ち寄ったのはドワーフたちが住んでいる洞窟だった。そこで出会った、ドワーフのズアタ・ペイタから頼みごとを持ちかけられた。彼の貯蔵庫にネズミが住み着いてしまい、困っているという。ネズミを退治しに行くことをズアタに告げると、彼は感謝すると共にパーティに加わった。

宿屋で一泊して体調を整え、武器屋でスモールシールドとカブト代わりのバケツを買うと、準備は整った。貯蔵庫の扉を蹴破って飛び込んだわれわれが見たものは、巨大な４匹のネズミ。数十ターンに及ぶ格闘の末、何とか倒すことに成功。ネズミを倒すのを手伝ってくれたお礼がわりに、ズアタは山の下までつき合ってくれることになった。

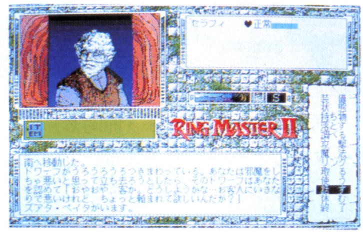
山の中ではトロウルや狼などが襲ってきたが、時には戦い、時には逃げだし冒険は続いた。そしていつでもズアタは元気だった。そんなある日、なぜズアタが元気なのかを突然理解した。ズアタが特別に元気だったわけではなく、自分が常に疲れていたのだ。今までに倒した敵の死体から手に入れた武器などを１つ残らず拾い続けたため、



▲さぁ、冒険のスタートだ！　これからどんなことが起こるのか……



▲ぽっかりと穴を開けている洞窟を見つけた。まさか、ドラゴンなんて出てこないよねぇ？



▲どうやらここはドワーフの村らしい。密書を届ける目的があるんだけれど……

前作を解いてない人は、このシナリオから…

『リングマスター』をクリアしたキャラクターならば、リングナイトとなって「リング」を使う技術も多少持っているはず。でも、前作を持っていない人は、ゼロから始めなくちゃならないし、当然「リング」も持っていない。このままで『リングマスターII』が始まっちゃったらちょっと、不公平だよね。でも、さすがはホビージャパン、ちゃんとそのところも考えてくれているんだ。

それがこのショートシナリオ。リングナイトの称号を得るのにふさわしい人物かどうかを、リングマスターに試されることになるのだ。出されたナゾをすべて解くことができればキミはリングナイトになれるってワケ。で、そのナゾというのがよくできていて、初めてゴドランタの世界に来た人でも、わずかな期間でこの世界に慣れることができるように、『リングマスター』のシステムにすんなり入って行けるようにって考えられているんだ。

前作のキャラクターを転送してプレイした人も、お遊びでキャラクター・メイクからやってみたらいかがかな？



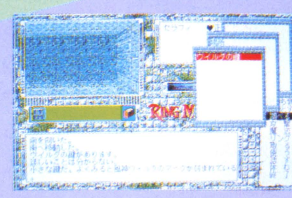
▲1回調べただけじゃ何もないけれど…



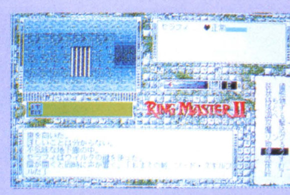
▲しつこく調べたら扉を見つけたぞ！



▲これでナゾの1つはクリア！



▲アイテムだってちゃんと出てくるのだ

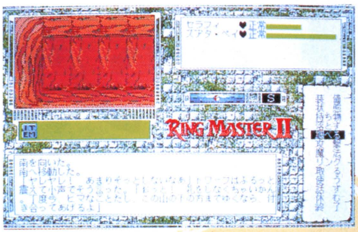


▲おっと、ソード・スキルフルを発見！

晴れてリングナイトに！



▲かくしてセラフィもリングナイツの仲間入り。さぁ、「リング」を取っていざ本編へ！



▲体力が半分になっちゃったけど、どうやらネズミ退治に成功したみたいだ

重装備となっていたのだ。

その後も、いろいろなことがあった。山岳地帯から抜けた時にズアタは去って行ったし、ある町ではエルフを殺すハメになって、町を追われた。ドラゴンパピーの洞窟にも行った。南の町にあったカジノでは、ついつい調子に乗って持ち金すべてを失くしてしまった。などなど。

そして今、私の目の前には密書を読むハデルス２世がいる。しかし、大公の息子、マルロ王子が誘拐されたとかで、返事は聞けなかった。私の手で王子を助けだしてやろうか？　それともこのまま国に帰ってしまおうか？

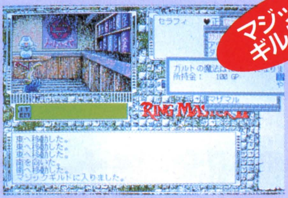
ヘンな行動ばかりしているのになんてフトコロの広いゲームなんでしょ！



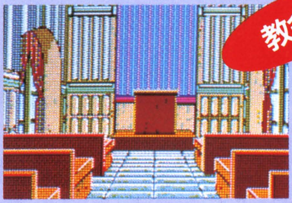
▲はぁ。密書を届けて無事に仕事が終わったと思いきや、なかなか食えないお人ですね

町にはいろんなお店があるゾ！

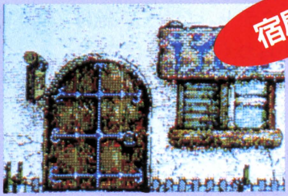
ゴドランタの広大な世界にはいくつもの町がある。立派な町もあれば、洞窟の中にある町（とはいえないかな？）もある。とにかく町を見つけたら、すべての道を通ってみること。そしてお店には必ず入ろう。道端でも店内でも、人がいたらかたっぱしから知ってる単語をいってみよう。意外なところで意外な話を聞けるかもしれないぞ。運がよければ、一緒に冒険に行ってくれる人を見つけることができるかも……。



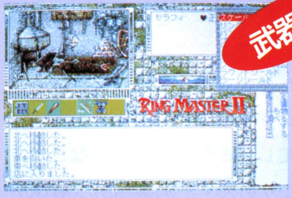
◀魔法を習うことができるぞ



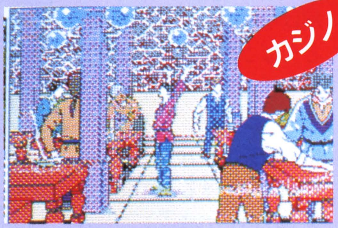
◀お祈りしに行ってみる？



◀ぐっすりねむって体力回復！



◀さぁーてどれがいいかな？



▲夜にならないと入れない。ここでお金をかせいで、魔法でも習おうかな？　ただし、調子にのって通いつめると……



▲またまた勝ったぞ！　しかし、この後にあんなことが待ち受けているなんて……

『リングマスターII』の魅力とは!?

「落とす」「調べる」「取る」といった、AVGなみのコマンド選択肢があったり、「話す」コマンドでは実際にキーボード入力で会話（正直ちょっとツライけど）ができちゃうといった、従来のコンピュータRPGとはひと味もふた味も違った「こだわり」が一番の魅力だろう。コンピュータRPGで「斧で木を切り、杭を作る」ということができちゃうのはすごいことだよね。一歩テーブルトークRPGに近づいたと思う（もっともこの例は「特例」的だけど）。

また、戦闘シーンで、

「スライムはセラフィを攻撃した」

「ファンブル」

「スライムは誤ってスライムを攻撃してしまった」

「スライムは攻撃を受け流した」

なんてことがあるところも「こだわり」だろう。プログラム技術にも「こだわり」が欲しかったが……。



▲道を歩いていて、いきなり（？）気絶するのも「こだわり」のあらわれ



▲登場人物とはモチロン、意志を持っている剣とだって会話できちゃうのだ



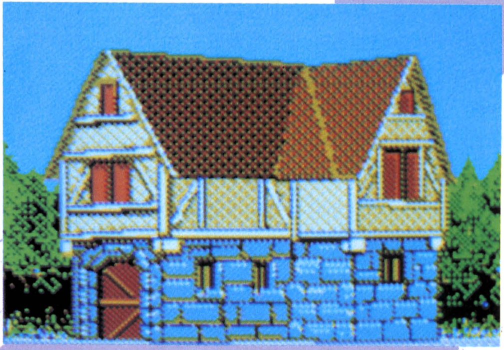
ローグ・アライアンス

『マイト&マジック2』に続き、またまた、新作RPGをスタークラフトが準備中との噂を聞き、さっそく、製作現場に飛んでみた。そこで、我々を待ち受けていたのは、今までのゲームとはひと味ちがう歯ごたえを持つファンタジックRPGだった。

謎解き大好きな冒険者たちよ、全員集合！

取材に行ってみると、なんと、前日バックアップディスクが壊れて、つくってあったかなりのプログラムがぶっとんだという不幸の真っ最中。いやー、ほんと、忙しいさなかにごめんなさい！

まあとりあえず、別事務所（事務所が狭くなって、新たに事務所を増やしたんだって）から通信で送られてきたグラフィックを見せていただくことにした。このゲーム、原作はアメリカ製だが、右ページを見てもらえばわかるとおり、アップル版のグラフィックはムチャクチャ。だから、絵は一からつくり直し。ほら、この家の絵とか、なかなかきれいでしょ？　さて、シナリオのほうだが、まるでパズルのような謎解きが多くてちょいと頭をひねらにゃ解けないゲームみたい。たとえばこのゲームではメンバー8人のパーティを最大8つ（つまり、1人ずつ）にまで分けられるようになっているのだが、橋を渡るのに、「みんなで渡れば怖くない」で行くか、それとも偵察部隊何人かだけで渡らせてみるか、で展開が変わったりすることもあるらしい。誰と誰に、どう、行動させるか、誰をどこで待機させるか、頭をひねっての試行錯誤が必要なのだ。





もうひとつ、特徴的なのは、アドベンチャーコマンド（仮称。アザーコマンドという名になるかもしれない）があること。最近のRPGでは、会話なども、体当たりでぶつかった相手が勝手にしゃべるようなタイプが多いが、このゲームでは、まわりの様子を調べたり、壁があれば押してみたり、自分で考えて行動できる仕組みになっている。近頃ゲームがやさしすぎて、物足りないなあと思っていた読者には、なかなか、うれしいゲームの登場だ。

お買物は、消費税のいらない当店で、どうぞ

町には店がある。武器&防具の店と、雑貨店、宿、酒場などのお決まりの店がひととおり揃っている。しかし、町の安心なお店だけでの買い物だけで満足していてはいけないよ。お買物コマンドという特別コマンドがあるので、出会った人にかたっぱしからこれを使ってみよう。中には、なにか売ってくれる相手もいるのだ。普通の店では買えない物もあるかも。

武器防具店



▲冒険者たる者、武器や防具に払うお金だけは、ケチっちゃあイケないよー

雑貨屋



▲魔法の薬や、ロープ&フックなど、武器&防具以外の物は、こちらでどうぞ

 ●スタークラフト☎03-988-2988●ＰＣ9801／9800円〔税別〕／５月発売予定

目的を求めて、いざ出発！

それでは、冒険を始める準備にとりかかろう。まずは、キャラクターづくり。職業は、戦士、勇士、騎士、原人、修道士、魔法使い、泥棒、神父の8種類。最初の5つは戦士タイプだが、勇士は魔法を、騎士は神父の呪文を、原人は泥棒の技能を使える。修道士というのは特別な職業で、かなり能力値が高い者しかなれない。武器も限られたものしか使えないし、防具にいたっては、ほとんど使えない。だが、特殊攻撃や催眠術など、数々の特殊能力を持っている。人種は、泥棒の得意なノーム、戦うのが得意なドワーフ、魔法が得意なエルフ、万能型のヒューマンの4種類。それから性別も決めなくては。パーティの人数は全部で8人。お勧めのメニューは、戦士タイプを4人、泥棒、魔法使いを1人ずつと、神父を2人。体力回復は宿で休む以外、魔法にしか頼れないので、神父の力は大きい。

さて、そろそろ冒険へ。しかし、なにをすりゃいいんだ？　じつは、最初は目的不明、目的探し自体がキミに課せられた最初のクエスト。この世界の地上は、さほど広くない。町も2つきり。だが、町以外にも家や廃墟などがあり、どこで誰からクエストを与えられるかわからない。旅立ちの時から、すでに謎だらけ。しかし、謎があれば解かずにいられないのがゲーマー。最初は、下の写真のガードマンに会えばいいことだけ教えておこう。

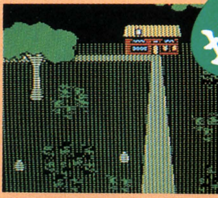

◀なにやら威厳ありそうなガードマン

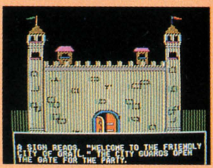
アップル版で、世界をちょっと紹介

このゲーム、もともとはアメリカ製。作者は、このゲームを学生時代からつくり続け、会社に入ってからようやく完成したという。それだけに、謎解き部分は思い入れたっぷりで凝りに凝っている。ま、グラフィックは稚拙だけど(編)いやいや、このノリはなかなかすごいものがありますよ。『大魔王シャザーン』を思い起こさせる、なつかしのアメリカン・アニメ風だね)。

日本版は、まだ部分的なグラフィックしかないので、とりあえず、こちらの画面で世界を語ってみよう。地上はさほど広くないが、町のほかに廃墟などもあり、変化に富んでいる。アドベンチャーコマンドを使い、あちこち探してみよう。町では買い物などの準備に加え、情報収集もお忘れなく。目的を見つけたら、いよいよ洞窟へ。ここでは、モンスター以上にワナが怖い。よーく、覚悟をして出かけたまえ。

地上で


◀おや、向こうに見えるのは家？　誰かいるといいんだけどな。さもなきゃ情報だけでも…



▲おお、町だ、町だ。冒険の後にはホッとするねえ

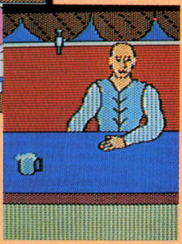


▲廃墟みたいだが、前は、なにがあったろう？

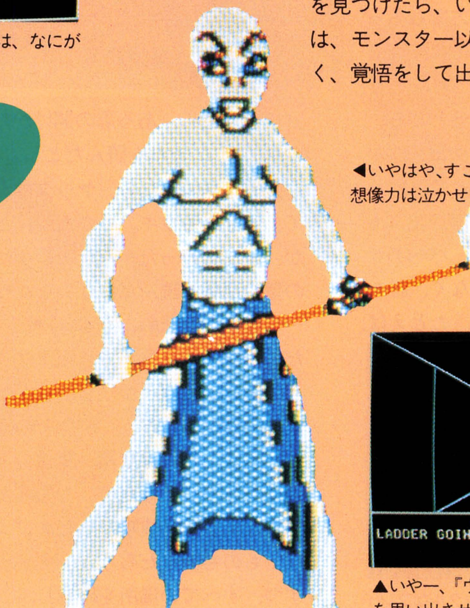
町で

▼ガードマン。上の日本版と見比べてみて

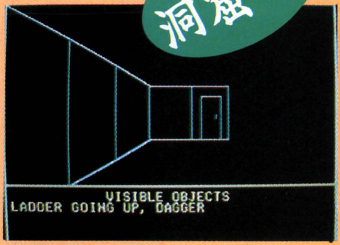



▲酒場といえば、食い物があるに決まっている


◀武器と防具の店だ。良い品物が揃ってるかな？


◀いやはや、すごい(？)。この想像力は泣かせるねえ

洞窟で



▲いやー、『ウルティマ』『ウィザードリィ』を思い出させるシンプル画面

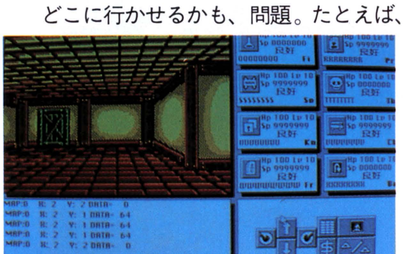
数々のワナがキミたちを待ち受けている

このゲームのクエストは、7つある。簡単なシナリオから始めて、次第に大きく、難しいシナリオへと進んでいくようになってるわけだ。

クエストを見つけたら、いよいよ、洞窟へと出発だ。洞窟と仮に呼んだが、本来、洞窟に見合う英語は、ケーブである。普通は天然にできたものだが、ドワーフのように洞窟に住む生き物たちが手入れしたりして、けっこう整備されたものもある。対するに、一般にRPGでよく出てくるダンジョンというのは、地下牢で、人工的なものを指す。『ローグ・アライアンス』には、いまあげたケーブとダンジョンの両方が出てくるのだが、ウレシイことに(?)、その両方とも、全体の形は不定形をしているそうである。つまり、○×○のマップという風な四角形マップにならないで、ウネウネしたマップや、S字形マップなどになっているのである。しかも、自分がいる地点を知る魔法や道具はない。さらに、ワープの罠があちこちにある。そう！　このゲームは、マッピングが、えらい、しんどいのだ。たまりまへんなあ。

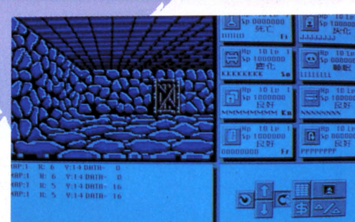


さーて、そんでは、そろそろ中へ入ってみるべ。中には、橋もあれば、階段やエレベーターもあるらしい。小さな、古ぼけた吊り橋などは、8人では渡れないところもあるだろう。そういう時に便利なのが、前の方でもちらっと触れた、パーティ分割のコマンド。何人ずつに分かれて、それぞれをどう動かすかが、キミの腕の見せどころ。場合によっては、ひとつのグループがある場所でなにかをすることで、離れた場所にいるパーティに影響が出てくることもあるようだ。なお、パーティ分割の際には、人数だけでなく、誰をどこに行かせるかも、問題。たとえば、どこかの壁に、ある扉の開けかたが書かれていて、それを読んだとしよう。そして扉を見つけたら、ヤッタネ！　って、気分ウキウキ。ところが、ところが、そこに行ったパーティの中に、その壁の情報を読んだ者がいなかったら…。笑えない悲劇になるわけだ。だんだんと難しさが見えてきたかな？



▲こちらはダンジョン。オリエンタルなフンイキが漂っているのには、ワケがあるのかね？

つらい話題ばっかりじゃなんだから、楽しい話題に振ろう。洞窟での楽しみといえば、これは宝箱。魔法のアイテムなども多いようだぞ。もちろん、カギなど、冒険を成功するために欠かせないものもあるだろう。必ず一歩一歩ずつ、すべての場所を確認して、マップをつくろう。ワナにも一度ずつはかからにゃなるまい。大変だけど、おいしい宝物を見逃してなるものか！

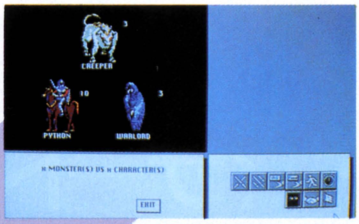


▲こちらはケーブ。天然の洞窟らしい、角の丸みをつけるのに、なかなか、苦労したみたい

それから、洞窟でも、情報や売ってくれる商品を持った人と会うことがある。なにもせずに、サヨナラしたら、後悔すること、間違いなし。出会いはすべて、大切にしようね。

RPGで欠かせないのが、モンスターとの戦い。戦闘は冒険者にとっては楽しみのひとつだもんね。どんどんモンスターを倒し、金を稼ごうぜ！　やつらは地上でも現れる。だが、ワナとの二重攻撃という意味では、洞窟での戦いのほうがしんどいかな？　まだ、体力がある、なんて思って、戦いに励んでいると、次の一歩で、ワナでワープさせられ、宿に帰る前に全滅の憂き目を見るからご用心。モンスターは最大５グループで現れる（画面で見られるのは先頭の１匹ずつ）。戦闘でやっかいなのは、武力、魔法、どちらの攻撃も相手を選べないってこと。どいつに当たるものやら、それは運次第。魔法の効果も、何匹のモンスターに効くのか、かけてみなけりゃ、わからない。思った、以上に効果が上がればラッキー！と考える楽天的な気分でいこうねえ。

戦闘コマンドもけっこう、いろいろあるから（詳しくは下のコラムを参照しておくれ）、上手に活用してくれたまえ。厳しい戦いを、無事勝ち抜いて、名誉あるエンディングを迎えてくれるように、我々は祈っているぞ。



▲実はこの画面は開発途中のもので、モンスターは『M＆MⅡ』のもの。雰囲気だけつかんでね

アイコンは、ますます、使いやすく、充実！

いまや、このアイコンシステムはスタークラフトRPGのトレードマーク。使いやすさに一段と磨きがかかったぞ。たとえば、ゲームを起動させたまま、ユーティリティへ飛べるコマンドもある。マウスが標準仕様。『マイト＆マジック２』などでは、画面の右上でコマンドを選んだ後、ただ確認のOKを押すために、中央下までカーソルを運ばなければならない時もあり、うっとおしかったが、このゲームでは、そういう時は、カーソルが自動的に移動してくれる、便利機構。操作性バツグンだから、キミはゲームに集中できるのだ。

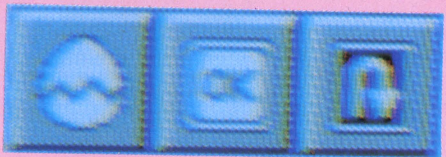


ユーティリティ



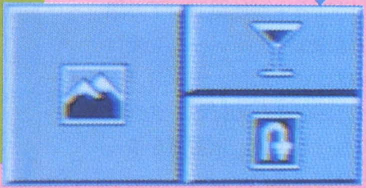
フラスコアイコンはキャラクターのクリエイト。全部で24人のキャラクターがつくれる。その隣りのアイコンはキャラクターの詳細データを見たい時にどうぞ。お次はキャラクターの名前変更。ガイコツはキャラクター抹殺。下の段の２枚のディスクが描かれたアイコンはバックアップディスクをつくる時に。隣のアイコンを使えば、キャラクターだけの移動も可能。NEWと書かれたアイコンは、プレイ初期状態に戻す。最初のクエストからやり直したい時はとっても便利なコマンドだ。

たとえば、フラスコマークを選ぶと



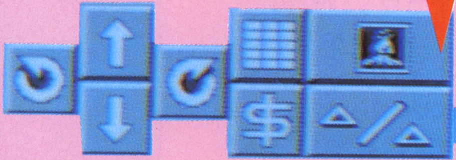
キャラクタークリエイト画面に移行する。ここでも、もちろんアイコンが活躍。卵マークを選べば、能力値を変えられるのだ。自分の納得できる能力を持ったキャラクターができるまで、この卵マークを選び続ければいいのさ。妥協してはいけない。これならよし、というキャラクターができたら、OKマーク。終わったら、ターン。

宿



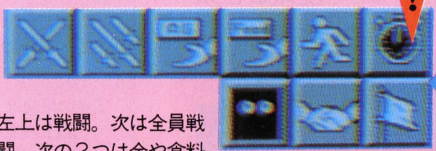
お山のマークは冒険への旅立ち。シャンパングラスはなんのマークだと思う？　飲んで騒いでのパーティにひっかけた、パーティ編成コマンドなのだ。

冒険へ



左の４つの矢印は移動コマンド。次はアドベンチャーコマンド。たき火はキャンプ。ドル印アイコンは買物用。最後のマークは移動するパーティの変更に。

戦闘だ！



左上は戦闘。次は全員戦闘。次の２つは金や食料で許しを乞う時。走る姿のアイコンは逃走用。下の３つはたまにしか出てこないオプションコマンド。左から隠れる、和平協定を結ぶ、白旗掲げて降参、の時に。

WIZARDRY®

THE RETURN OF WERDNA

ウィザードリィ4

いまだクリアした人がほんのわずかしかいないという『ウィザードリィ４』。そこでとうとう、わがウィザードリィ情報局は、悩めるプレイヤーに愛の手をさしのべるのだ！



情報局特集！フロア別マップとQ&Aだ！

B8F これより千尋(せんじん)の修羅場(しゅらば)

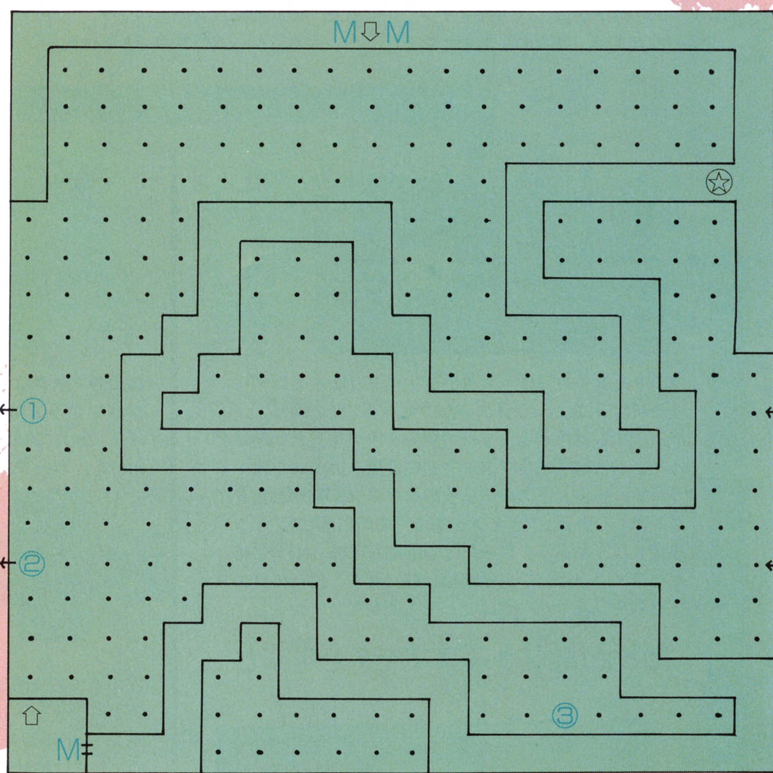
この階は、そこら中が地雷原。下り階段から上り階段まで、ダメージを受けないルートはひとつだけ。モンスターの補給やＨＰ回復のためにペンタグラムへ行くのもひと苦労。地雷原を歩くときにはＨＰに注意だぞ。

Q 地雷原のむこうになにか見えるのですが、ＨＰが足りません。どうやって行くの？

A まだ、ワードナがレベル３ぐらいでは、ＨＰも少ないから普通には地雷原の奥までＨＰがもたないはず。とりあえず、地雷原の奥で手に入るアイテム、GOLDEN PYLITE と AMBER DRAGON は、すぐに必要じゃないから無理に行くことはないよ。それよりも上り階段の近くにいるグラムを倒して BLACK BOX を手に入れておくことを忘れずに。

この階で手に入るアイテム

GOLDEN PYRITE
AMBER DRAGON
WITCHING ROD
BLACK BOX



ふつうのドア　一方通行　☆ペンタグラム
⇧⇩階段　Mメッセージ　・地雷

①その爆発は、洞穴に走っている金色の縞模様をさらけだした！
伝説上の宝が、まさに奪われんがためそこにあった。君は慌ててその塊を引攫んだ！

②ワォ！　なんと見事なアンバーだ・・・そのこはく色の塊には、翼を広げたドラゴンの姿が埋め込まれていた。

③目の前には、壮大な樫の木立に囲まれ、きらきら光輝く水をたたえた小さな水たまりがある。

 ●アスキー☎03-486-8080●PC9801, PC8801, X1, FM7シリーズ／各12800円〔税別〕

B7F ドリームペインターの神殿なり

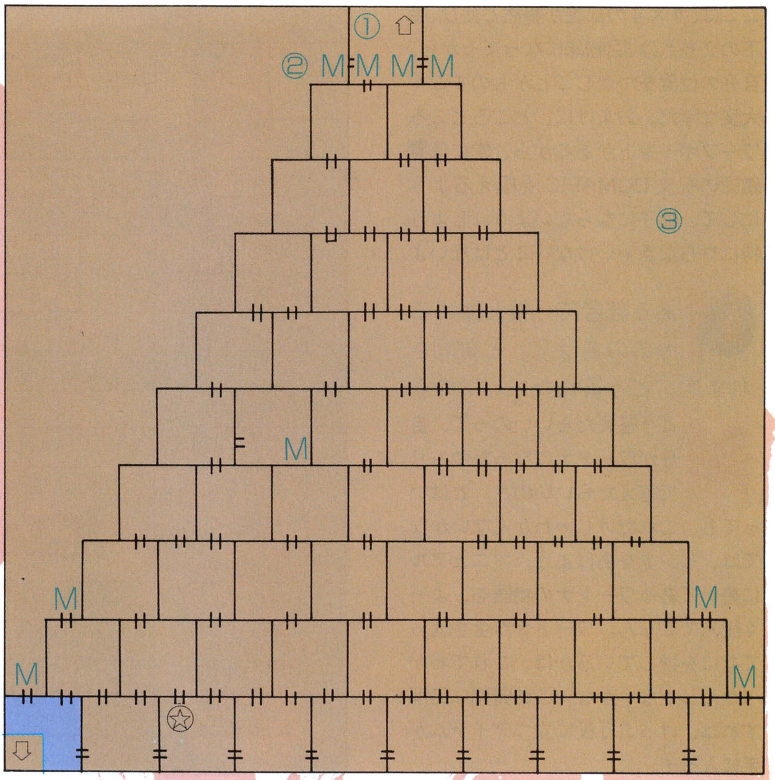
この階は、ドリームペインターの神殿ジグラットがある。ピラミッド状のこの神殿の中は小部屋に仕切られていて、小部屋を通って頂上に向かうようになっているんだ。ただし、頂上から東西にある扉をくぐって外に出ると、いきなりジグラットから落ちてしまうから要注意。落ちるといっても、下の階にではなくて、マップでいうと南の方向に落ちるんだ。落ちるたびにダメージを受けるから気をつけよう。

Q ジグラットの祭壇で供える3つのアイテムは、なんですか？

A ズバリ答えよう。それは、B10FからB8Fまでにある3つの石なんだ。BLOOD STONE, LANDER'S TURQ., AMBER DRAGONのことだよ。でも、ただ供えるだけでは、雷で粉々にされてしまうハズ。それぞれの石にはスペシャルパワーが込められているから、その力を解放する必要がある。無事に3つの石を供えれば、神殿が復活して、祭壇には3本の魔剣が現れる。どの剣を選ぶかはキミの自由。どれもそれなりに役立つよ。

Q ジグラットの中に入れないところがあるんだけど、中に入る方法は？

A ジグラットの中央のあたりに、ドアがなくて入れないところがあるね。でも、そこに入る方法は、ちゃんとある。そのためには、この階にあるHOPALONG CARROTを手に入れておくこと（手に入れてない場合は次のQ&Aを見よ）。そして、入れないエリアの西側の壁（E5、N8）に面して立って、HOPALONG CARROTのスペシャルパワーを使えば、ほら、高い壁もひとっ飛びなのさ。で、ここにはドリームペインターのご神体があるんだ。けっこうタフなんだけど、こいつを倒せば、めでたくDREAMPAINTER KAを手に入れることができるってワケ。このアイテムは、地獄に行くときに絶対に必要なアイテムだよ。



■ダークゾーン　⊐隠しドア　⊥一方通行のドア

①やしろの名はジグラット。いにしえ、神来たりしところ。その最も高きところに、時に忘れられ、壊れかかった寺院の中には、飾り気のない祭壇ありて、さらにその祭壇の頂上には3つの窪みが刻まれている。窪みにはなにもない・・

②神殿から、飛びかかるようにして何とか君は、そのオレンジ色の棒のようなものを空からむしり取った。

③巨大な広告飛行船が一つポッカリと浮いている。その胴体にはこんなネオンサインが走っている。
墓地の門が3割引！　さあ！　ボルタックスへ急いで！
・・・1万年に1度の大セール・・・
いつ必要になるかなんてわからないよ！・・・
墓地の門が3割引！　さあ！　ボルタックスへ急いで！
・・・1万年に1度の大セール・・・

Q 空飛ぶオレンジ色の棒に手がとどきません。どうやって手に入れるの？

A これは簡単な質問だね。よーするに、空を飛べるアイテムがあればいいわけだ。空を飛べるようになるアイテムは、B5Fで手に入るWINGED BOOTS。だから、いったんB5Fまで行かないと、空飛ぶオレンジ色の棒、HOPALONG CARROTは手に入らないよ。

この階で手に入るアイテム

CAPE OF JACKAL
SHADOW CLOAK
HOPALONG CARROT
MORDORCHARGE
DREAMPAINTER KA
DRAGON'S CLAW
EAST WIND SWORD
WEST WIND SWORD

イラスト／早坂桂一、渡辺天留子

B6F これより先 徘徊(はいかい)する托鉢僧の地

ここは、4×4の部屋が整然と並び、廊下の交差点は、回転床になってるから、自分の位置をつかむことがものすごく大変な階だ。おまけに、ところどころワープポイントがあるから、常に位置確認の呪文DUMAPICを唱えるようにして、迷子にならないようにしよう。特にやらなきゃいけないことはないよ。

Q ある部屋で「捜し求めるものの名は？」と質問されます。どう答えたらいいの？

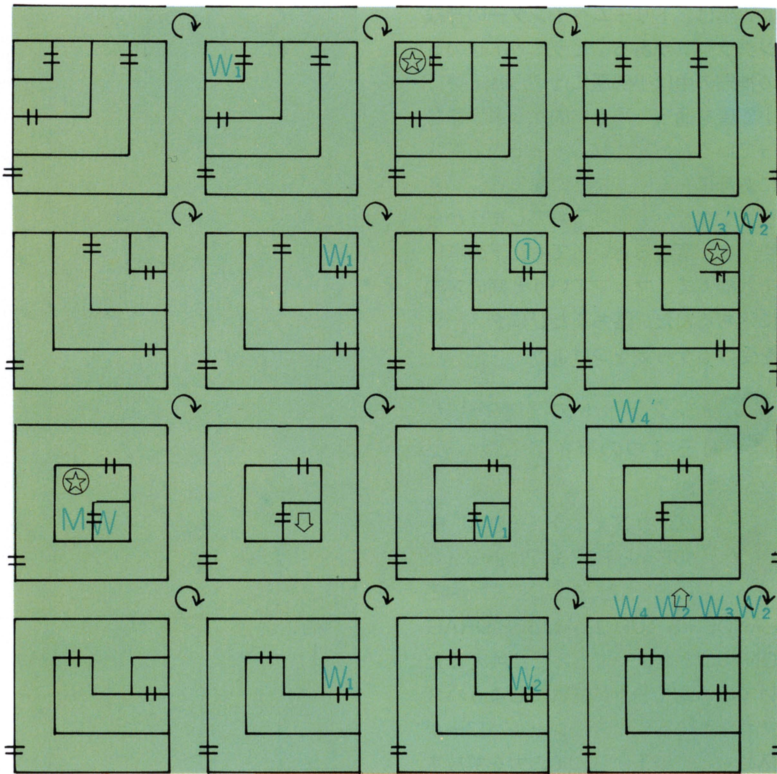
A どう答えたらいいのって、自分がワードナになったつもりで答えたらいいのさ。とはいっても、これだけじゃわかんないかな。では、ヒントをあげよう。マニュアルに書いてあるワードナの物語を、よーく読んでごらん。ワードナが生き返ってなにを捜しているかは、これでわかったんじゃないかな。この質問に正解すれば、けっこう役に立つアイテムが手に入るぞ。

Q 上り階段を見つけることができません。いったいどこにあるのですか？

A じつは、この階の上り階段は、ワープを利用しないと行くことができないようになっているんだ。で、どこからワープするのかというと、JESSE THE SMITHという魔法使いがいる(E13、N2)のポイントだ。こいつを倒せば上り階段のところにちゃあんと行けるからね。ただし、この魔法使い、LAKANITOの呪文を使ったりして、なかなか手ごわいから要注意だぞ。それから、重要なアイテムも持っているので、しっかり手に入れておくように。

この階で手に入るアイテム

- ARABIC DIARY
- ST. RIMBO DIGIT
- DARKNESS CLOAK
- INITIATE TURBAN
- GOOD HOPE CAPE

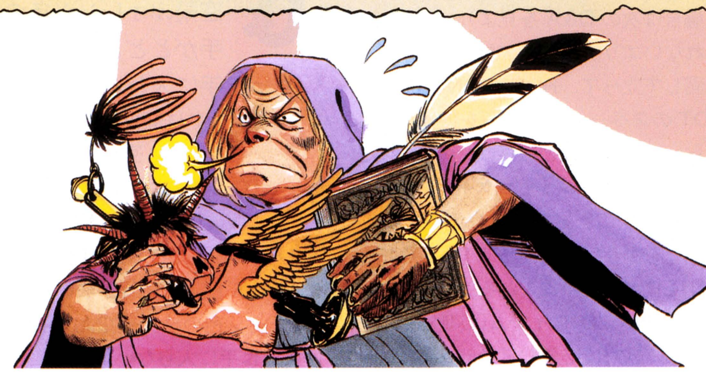


↷回転床　W₁ワープ　W₁' ワープした先
①探求者よ、汝が捜し求めしものの名は？



HHG of AUNTY OCKは持ってるかな？

B9Fにあった地獄の門アビス。いままでここに入れなかったキミ。入っても生きて帰れなかったキミ。ここで手に入るアイテムHHGがないと、上の階に行ってもお手上げになるだけだぞ。門を開けるのに必要なアイテムは、DEMONIC CHIME, ARABIC DIARY, BLACK CANDLEの3つ。そして、アビスから帰ってくるのに必要なのは、WINGED BOOTSともうひとつ。3月号と今回のB7F編を読めばわかるハズ。ところで、この「聖なる手榴弾」、どこでどうやって使うか、わかる？



B5F 汝を待ち受けるのは光と闇の生物！

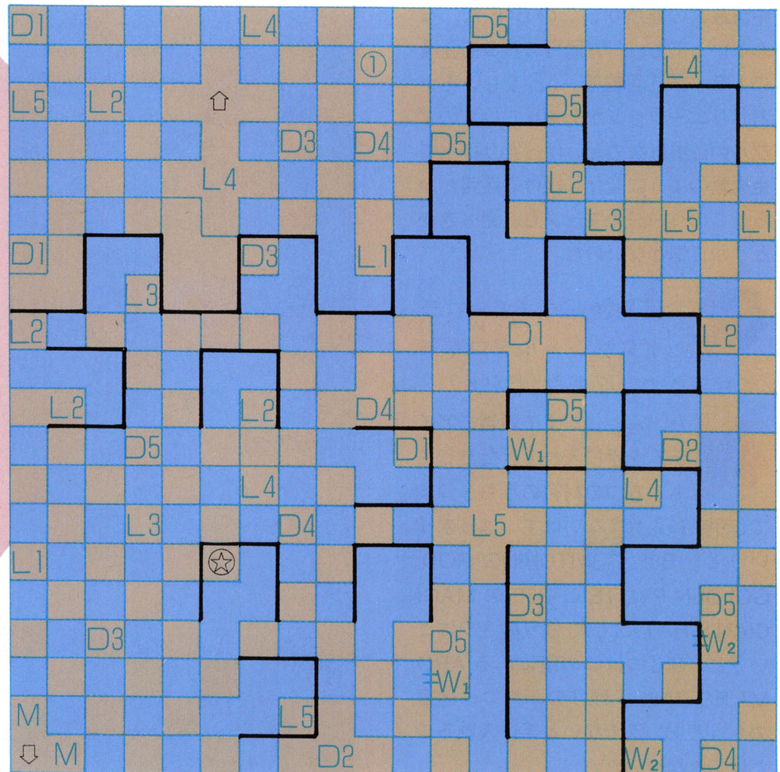
この階は、ダークゾーンが碁盤の目のように散らばっているなかなかやっかいな階だ。迷子にならないように、1歩ずつ手探りで進むつもりで行こう。それから、この階にはいたるところにチョウやガがいる。けっこうたいへんな戦いになるけど、ペンタグラムで補給しつつ進もう。

Q 行くことのできないエリアがあるし、上り階段もみあたらない。どこにあるの？

A じつは、この階は2重構造になっていて、下り階段と上り階段はそれぞれ別のエリアにあるんだ。で、このふたつのエリアの行き来には、ワープが利用されている。ここんとこがわかんないと、ダークゾーンのおかげで視界が悪いから、ワープしたとしても、なかなか気がつかないんだよね。ふたつのワープポイントについては、マップを見ればすぐわかるよね。

Q 酸素マスクというアイテムを手に入れました。どんな効果があるんですか？

A 酸素マスクは、この階の上り階段の近くで手に入れることができるアイテムだね。こいつの効果は、ちょっとわかりにくいかもしれないので、ずばり教えちゃおう。なんと、このアイテムは、敵キャラの唱える呪文の中でも最も恐ろしいもののひとつLAKANITO（窒息）を封じることができるんだ。なんといっても酸素マスクだもんね。B6Fぐらいから敵キャラのLAKANITO攻撃でやられることが多くなるから、ぜひこのアイテムのスペシャルパワーを使っておくことをすすめるぞ。

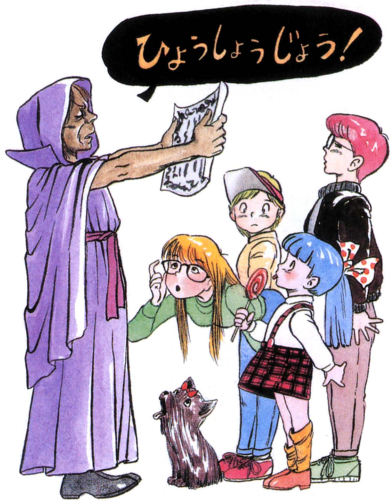


L1〜L5 光の生物（チョウ）
D1〜D5 闇の生物（ガ）
ダークゾーン

①君は、行き倒れの死体につまずいた。哀れな探険者は、その最後の力を振り絞ってほこりに、何かを書こうとしていたらしい。
”コズミックキューブに気をつけろ・・・
レッド・ス・・”
その男の顔には、悪魔のデスマスクのような不気味なものがついていた。何か仕掛けがないか気をつけながら、君はそれを慎重に取り外した。
遠くのほうから、密やかな蝶のはばたく音が忍びよる・・・

この階で手に入るアイテム

- OXYGEN MASK
- WINGED BOOTS
- CAPE OF HIDE
- MAGICIAN'S HAT



ご協力に感謝!!

ウィザードリィ情報局にたくさんのお便りありがとう。なかでも3月号掲載の埼玉県の矢島勇治君。4月号掲載の神奈川県の「NOVAって新星」君。そして、コズミックキューブを抜けた後の情報をたっぷり送ってくれた愛知県の「片幸里」君と神奈川県の尾関理君（あの裏ワザはいかんよ）には優秀賞として素敵なプレゼントをお送りします。楽しみに待っててね！

B4F 気をつけろ！この先は"さまよいの迷路"なり

中盤最大の難所が、このB4Fだ。なんといっても、一方通行の壁&初登場のトラップ「回転壁」（どうもいろいろバリエーションがあるらしい）のダブルの仕掛けなのだ。はっきりいって生き物のように変化し続ける迷路だから、このページのマップも、完ぺきかどうか自信がないのだ。

Q おばあさんにブルーブラッドスペシャルをつくってもらうのに必要な材料は？

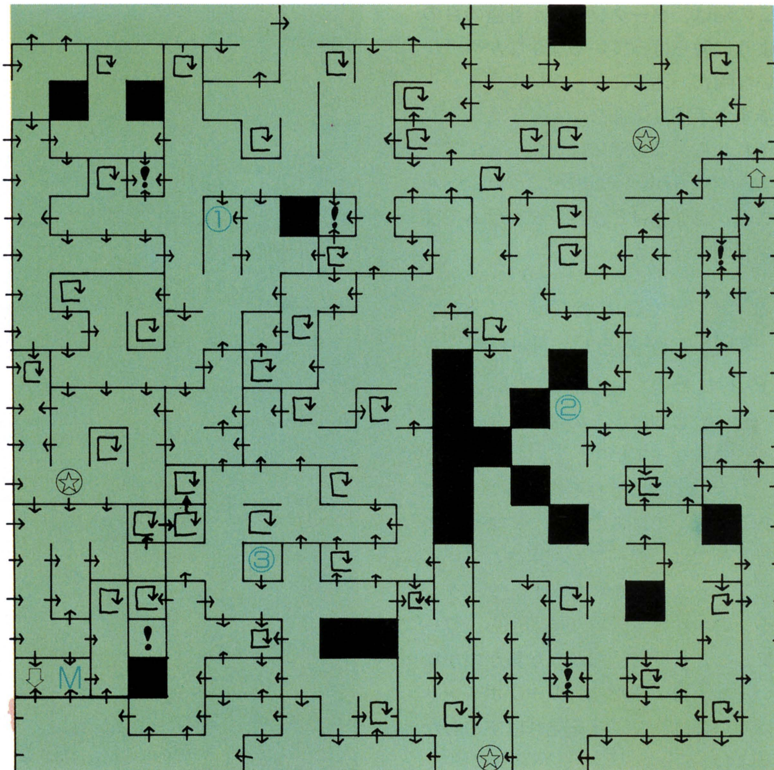
A たぶん、ここまで順調にアイテムを手に入れてきたとしても、6つの材料のうち3つまでしか手に入れてないはず。はっきりいうと、B8FのWITCHING ROD, GOLDEN PYLITEとB5FのMAGICIAN'S HATだ。で、残りの3つはというと、ひとつはこの階にあるAROMATIC BALL。残りのふたつは迷宮のもっと上の階でないと手に入れることはできないのだ。

Q ここから上のコズミックキューブ。どんな準備が必要なのかな？

A コズミックキューブに行く上り階段の前にあるメッセージは「この先戻り難し」だね。じつは、コズミックキューブからB4Fに下りる階段はないんだ。だから、B4F以下の階に戻るには、コズミックキューブを上に抜けてからMALORの呪文で戻るしかないんだ。だから、当分は戻ってこれない。で、だいじなアイテムの取り忘れのないようしっかりとチェックをしておくこと。特にB9Fで手に入るHHG of AUNTY OCKはだいじ。これがなければ、ここから先どうにもならなくなるからね。

この階で手に入るアイテム

GETOUT OF JAIL FREE
AROMATIC BALL
NIGHT CLOAK
DAB OF PUCE



回転カベ　■岩　！閉じこめられる

①君は大きな釜をかき回している年老いた魔女にであった。
"どうかね？　歩き回るのは楽しいかね？（ヘッヘッヘ）　おまえさんみたいな野望を抱いとるもんは、わしの有名な"ブルーブラッドスペシャル"がいるだろうて。もしおまえさんが材料を持ってきたら、一塊つくってやるんじゃがねえ"

②その角には小さなビー玉のような白い玉が散らばっていた。

③目の前には、泡立つ水で満たされた小さな洞穴があり、その周りには、数え切れないほどのカキヅメのあとが見て取れる。しかし、どこにも生物の姿はなかった。
これこそロウ・ウォルドウ未記念プールではないか！　このプールは、輝かしくも論理的な解決を見い出し、そこに飛び込んで行ったが、惜しむらくはそれが誤りであったプレイテスターにささげられたものである。飛び込む前に、"ウォルトウの物語"に書き記された次の文の意味をもう一度良く考えてみなさい。"彼は戻ってきたか？　戻ってきたかって？　彼の魂はいまださまよっている！"

Q 変なプールを見つけました。入るとどんなことがおきるのですか？

A もうページも少ないので簡単に答えよう。このプールに入るとあることがおきます。で、どんなことかというと、キャンプしてワードナの属性を見てごらん。ワードナは悪人だったよね……。



好評連載

How To Win

勝ちたい良い子は、みんな読んでるハウツーウィン

最新人気ゲーム必勝法



イラスト／相村嘉一

信長の野望 戦国群雄伝 How To Win

●光栄☎044-61-6861●PC-9801・8801SR以降・X1ターボ/9,800円〔税別〕(サウンドウェア付12,200円)



『戦国群雄伝』と聞けば、いてもたってもいられなくなる秋葉原。持ち前のスチャラカなプレイに磨き(!?)をかけて、風雲急を告げる戦国のちまたにズズイと身を(顔を)乗り出すのだった。…でも、ホントにダイジョーブかなあ!?

軍師…秋葉原、長宗我部と契約成立!

さて、ついに出ました98版というわけで、今月から98版群雄伝のリプレイとあいなった。前回はメジャー志向、ごくオーソドックスに織田信長をメインにすえて、プレイしてみたが、今回はやや趣を変えて土佐は長宗我部。どのキャラを選ぶかで、編集部では議論百出、わざわざ編集会議まで開いてしまう有様だったのだ、H副編は、おもしろがって「安房(あわ)の里見(さとみ)で全国統一するのがシブイじゃん!」なーんて無責任なこといい出すし、担当のK氏は、河野水軍が地味で気の毒だから伊予(いよ)・河野(こうの)でプレイしてみようとか、皆さん勝手なことばかりおっしゃる。かくいうワタシは、やっぱり(何といっても)本願寺をやらなければ『戦国群雄伝』のおもしろさはわからないと思っているしだいです。

ま、そんなわけで、(しょーがないから)秋葉原に決めさせようってことで、彼が選んだのが土佐・長宗我部。長宗我部元親(ちょうそかべもとちか)は、土佐の辺境の地より、一領具足(いちりょうぐそく)の強兵を率いて、四国を席巻した英雄だ。元親が考えだした、この一領具足の制度っていうのは、武士と農民の間の境界線をとっぱらって、具足(武器やヨロイのこと)さえそろえられれば、農民でも侍として扱おうという制度。普段は畑を耕して、ことが起こればあぜ道に突き刺してあるヤリとヨロイを手にとって、戦う。

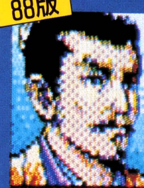
こうすれば、農民の間に、自発的に国を守ろうという意識が高まるし、戦闘員の手配に苦労することもない。まあ、同じころ成立した信長の兵農分離とは、まったく異なる発想といえるね。

ということで、怪人秋葉原の『戦国群雄伝』、どーなることやらわかりませんが、とりあえずは御笑覧ください。

98版、ここに注目

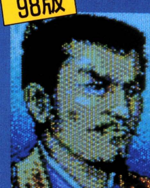
『戦国群雄伝』98版は、内容的には88版とはほぼ変わるところはない。とはいえ、高性能のマシンゆえ、処理速度は大幅にアップ。また、グラフィックはさすが98、武将たちがよりリアルになって新登場だ。ま、とりあえずは写真を要参照のことね!

88版



▲88版信長。伝承によれば信長は相当な美男子であったそう。ご立派!

98版



▲こちらは98版。88に比べると表情がやや厳しい。苦みばしった魅力!

どーにもアンバランスな主従なのだ!

長宗我部元親(ちょうそかべもとちか)
1539〜1599

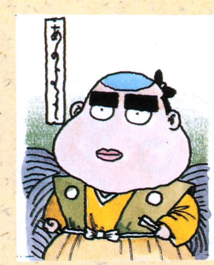
辺境の地、土佐に生まれながら、四国全土を統一した稀代の英雄児。一領具足と呼ばれる農民兵を率いて、一時は中央をうかがう勢いであった。が、後に羽柴秀吉(はしばひでよし)との戦いに破れ、降伏。土佐一国を安どされ、以後九州征伐、小田原攻め、朝鮮出兵に活躍、おおいに勇名をとどろかせた。



▲これが長宗我部元親。辺境の地より四国一円を切り取った英雄なのである!

秋葉原助手(あきばっぱらじょしゅ)
??〜??

ダミアン秋葉原とも呼ばれ、スチャラカなプレイの限りをつくす。一時はコンプSLGを制覇するかに見えたが、『維新の嵐』でDr. 四谷との戦いに破れ、しばらくは閉門ちっ居の身の上であった。が、後に結界を破り復活。どーゆうわけか、長宗我部元親の軍師に居座った。



▲犬も歩けば秋葉原。皆さん、この男のプレイ、危険ですからマネをしないで!

 イラスト/盛本康成

1560年
南海より龍出づる!

そしてオマケに秋葉原

　フッフッフッ、今月よりまたボクのページが復活したのじゃ！　どーも天才っていうのは一般大衆に理解されない。ボクのよーな天才ＳＬＧゲーマーを放っておいて、国家的損失とは思わんのかのう⁉　ま、それはそれとして、長宗我部殿、いつまでもこんな田舎で満足していては天下はとれないのじゃ。エッ、でも土佐には動員できる兵士が少ないですって⁉　甘い、アナタは余りにも甘い！　一領具足で足りないのなら、タイホでも誘拐でもして兵士をかき集めるのじゃ！　この日のために鍛えた必殺の徴兵コマンド、とくと見よ！　…フッフッフ、この非常時にノンビリと内政なんぞやっていられない。戦国の世は弱肉強食、無理してでも兵隊をたくさん集めて、豊かな国を襲うんだもんね（なんてヤツだ！　と元土佐軍師香宗我部）。

　そりでは、と。今のところ攻めいる国は伊予と阿波。ここは迷わず、阿波に決定じゃ。ん？　どーしてだって⁉　２つ理由があるのじゃ。ひとつは一刻も早く摂津・山城をはじめとする豊かな中央部を押さえること。もひとつは、伊予の河野はほかに国を持っていないんで、徹底抗戦必至。こちらの犠牲も増えるとの読みじゃ。その点、阿波・三好はほかに何ヵ国も持っているんで、粘りがないんじゃなかろーか⁉

（というわけで、秋葉原の号令一下、土佐兵は大挙して阿波に侵入を開始した、激戦の末、まずは一勝）



▲1561年阿波を占領、対岸の摂津をにらんで、徴兵、訓練に明け暮れる毎日なのだ！

香宗我部親泰



▲土佐武将の筆頭ながら、後に浪人の身となる

吉良親貞



▲土佐武将中、もっとも強力な戦闘力を誇る

永禄6年、中国・四国の情勢なのだ！

　土佐は大名長宗我部元親の能力が高く、比較的おススメの国。とはいえ、国自体は辺境の地ゆえ到底Ａクラスとはいいかねる。ここは一番、積極的に打って出るしかないわけだが、ここで２つの選択が生じる。伊予を攻略、経由して毛利との戦いに備えるか、阿波・三好を攻略して、中央をつくか。さて、どーする⁉

弱小河野

河野水軍の血統を受け継ぐ、由緒正しい海賊(⁉)の家系。力不足が目立つ。

河野通宜



◀弱小河野の衰勢ははたして挽回できるのか⁉



グレート毛利

何はなくともグレート毛利。小早川・吉川の補佐を得て、３カ国を領有。近隣の諸大名を脅かす！

毛利元就



▲この人がグレート毛利の総帥。エライ人！

吉川元春



▲家臣ながら能力は大名なみ。人材その１

小早川隆景



▲人材その２。吉川と並ぶ優秀な武将

ヘビーな三好

毛利に劣らずヘビーな三好。でも、やや人材不足の感あり。

三好長慶



▲本拠地を摂津に構える都会派大名なのだ

三好義賢



▲マアマアの能力だが、しょせんはＢ級



▲ゲームスタート直後の勢力地図。西国では毛利、三好が断トツの位置。さて、どうするか⁉

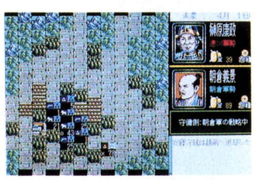
1564年
豊かな摂津で豪遊じゃ！


▲1564年。毛利の勢いすさまじく、つぎに長宗我部。織田は徳川におわれて伊勢一国となった

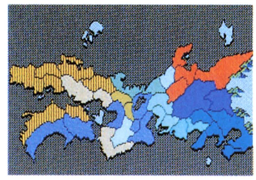
土佐〜の♪高知の〜♪と。フッフッフ、つい鼻歌のひとつでも歌いたくなってしまうわな。本日わが軍は、三好党の本拠地、摂津を制圧したのじゃ。三好長慶ってのは、途方もない大タワケ。こりほど大事な国にほんの少ししか軍勢を置いていなかった。摂津は経済力もさることながら、とにかく兵士がワンサと手に入る土地なのじゃ！　ま、しばらくはここに本拠を据えて、中央制覇のための地力を蓄えるのじゃ！

んで、ただいまの情勢は、と――。びえ〜、いつのまにやら毛利が大きくなっているう！　東国では北条・上杉・武田がいい位置につけているし…決めた！　こーなったら、こちらももうひと押し領土を広げるのじゃ！（というわけで、まずは武将の筆頭株、香宗我部親泰を播磨へ派遣、苦戦・難戦の末、占領に成功。一方、摂津にて秋葉原は「いつまでも泣いていると、秋葉原にさらわれちゃうぞ」と大人が子どもをあやすほどの血も涙もない徴兵コマンドをたて続けに実施、質より量の軍勢が、今や織田のものとなった紀伊を制圧した――！　ここで思わぬ朗報、敵の捕虜の中から竹中半兵衛を発見！（ラッキー！）

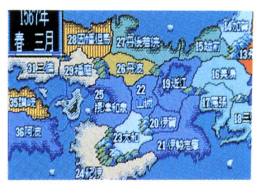

▲民忠!?　そんなものへとも思っちゃいないわさ、と秋葉原。でも食料不足も目立ってきた

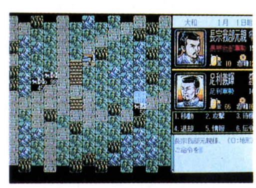

▲うーむ、アッパレな徳川軍の闘志、結局は撃退されたものの朝倉はさんざんな目にあった

1565〜67年
三度死して、三度

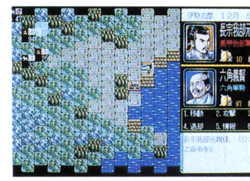

▲1565年。ついに念願の山城占領。武田は飛騨一国のみとなり滅亡寸前か!?　上杉、徳川が急成長！

ぬわんと、徳川との戦いに破れて、信長殿が討ち死にしたって!?　たかが家康ごときに尊敬する信長公がどーして破れなきゃいけないのじゃ!?　よろしい、こーなったら、とりあえずは打倒徳川を目標にして近畿を手中に収めてやるのじゃ！


▲1567年春。播磨・紀伊を失う。戦闘に次ぐ戦闘で、やや息ぎれ


▲足利義輝思いのほか強く、結局敗戦。訓練不足がたたった

（土佐軍は、山城より将軍足利義輝を大和へと追い、続いて数次の徴兵を実行、竹中、そして新たに家臣となった細川忠興を中核とする軍勢が一気に近江へなだれこんだ！）後は伊賀・伊勢も楽勝と…。ん、どーしたって!?　幡磨城主の秀宗我部が浪人になったって!?


▲伊勢志摩にて六角氏、徳川より伊勢を奪ったものの三日天下


▲六角義賢を追いつめた。これで近畿はほぼ７割がた制圧！


▲六角の家臣、柿崎景家。弱そうな顔だが、結構使えるヤツ！

お茶の水教授の歴史コラム

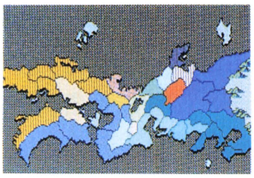
なぜ明智光秀は本能寺の変を起こしたのか？

明智光秀といえば、「本能寺の変」を起こして信長を討ち取った張本人。だけど光秀の反乱の原因は、あまりハッキリしないんだ。あらかじめ計画していたという説もあれば、ウラミを晴らすためだという説もあり、諸説が入り乱れたまま決め手がない。

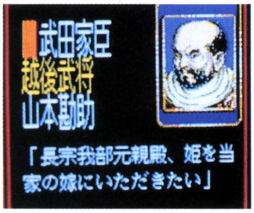
では現代の学者たちはどう考えているのだろうか？　いちばん有力なのが「信長がもっとも無防備な姿で本能寺に来たので、ふと光秀の胸に天下取りの野望が目覚めた」という説。当時の大名で自信がある者は皆天下を狙っていたから、光秀が君主のスキに乗じたとしても何の不思議もない、というわけ。でもあたりまえすぎて夢がないな。



生き返るのじゃ!!



▲1567年冬。味方は厳しい状況にある。これからどーするか!?



▲越後を切り取り退勢を立て直した武田より婚姻の使者あり



▲伊勢にて。忽那通著なる武将が寝返ってくれた。ウレシイ！

な、なんてことじゃ。西の守りががらあきなのじゃ！　こりはひとまず摂津より救援…ひぇ〜ん、宇喜多(うきた)に先を越された、山城からはたった今、報告が届いて、城主の能力不足で、長宗我部総退却とのことじゃ。

（秋葉原、パニックに陥り、近江にて兵力を整えたものの宇喜多軍紀伊へと侵攻し、敗戦。続いて伊勢を兵糧不足にて失陥。もはやリセット…と思いきや）

エッ、ここでリセットされたら私の立場はどーなるの、だって!?　えーい、わかったよう！　長宗我部様、こうなれば死なばもろとも、とりあえずは伊勢を回復して善後策を練るのじゃ！

お茶の水教授の歴史コラム

豊臣秀吉の人生は下剋上のお手本!?

天下統一を成しとげた豊臣秀吉も、最初は信長の草履(ぞうり)取りだった。しかもアダ名は「サル」。ところがもともと知恵も機転もそなえた彼のこと。トントン拍子に武将となるまでに、そう時間はかからなかった。そして本能寺の変が起こったとき、まっ先に駆けつけて明智光秀を討ったのもまた秀吉だったんだ。他の武将は京を離れていて、秀吉に先を越されてしまったわけ。やはり秀吉が下働きから天下人へと昇りつめた大きな理由には、機敏な行動力はもちろんのこと、何よりも英雄としての運の強さがあったんじゃないかな。



読者の野望 全国版

ウワサの『 ××× 』ワザ、ついに発見！

…ということだったのだけれど、消費税やら何やら（!?）諸般の事情があって、今回は泣く泣くパス。泣く子と消費税には勝てぬ、この世はままならぬ。

さて、と。ではとりあえず今後の展開についてお話を少々――。

キミたちも知っての通り、わが秋葉原助手のプレイは実に強引。内政コマンドはすっぽかし、徴兵と訓練の操り返し。で、豊かな国をめざして移動・収奪を操り返す。それこそフン族とかゲルマン民族の大移動のよーなノリなのだ。危険ですからマネをしないでください！　というわけで、現在大名中でも国数は最大を誇るが、内実は火の車、オマケに短期間に無理を重ねたため、各武将は疲れきっている。

来月秋葉原に対するは、まず精強武田！　能力が高い武将が多く、今の長宗我部には同数の兵力では、とても勝つことあたわずだ。東国ではほかにも徳川・北条と、由緒正しき（!?）強豪が割拠している。苦戦は必至だ！

また西の方に目を転じれば、すべての道は毛利に通ず――。対西国大名には、現在これといった武将をあてていないので、油断できない。

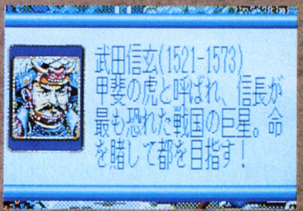
秋葉原自己流の『戦国群雄伝』、これからどーなることやら…。編としては非常に不安なところ。副編のH氏などは、胃をおかしくして毎日養命酒を飲んでいるそう。うーむ、美容と健康に悪い秋葉原流戦国絵巻、頼むから無事終わってちょーだいね！



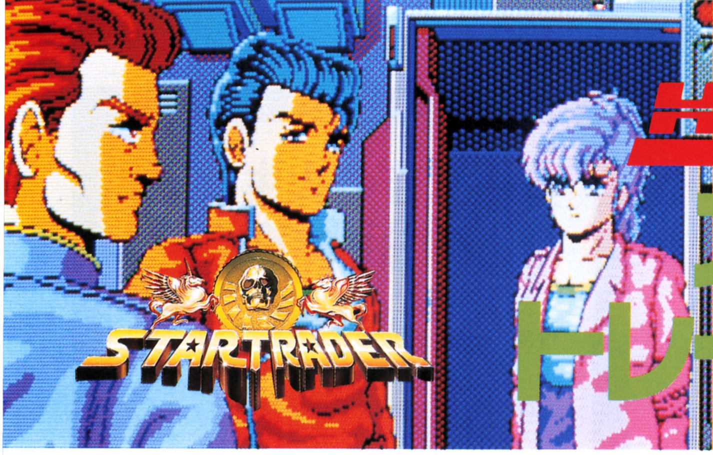
◀内政そっちのけで、徴兵、訓練ばかりの秋葉原軍師



◀軍師の座を奪われそうな、優秀な武将も秋葉原に斬首



◀その名も高い正義の武将。次号、秋葉原成敗に登場!!



How To Win

●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC8801SR以降　8700円(税別)

スタートレーダー

キミは『スタートレーダー』のすべてを見たか!? つーわけで、今月はルートの大分析だ!! 奥が深いこのゲーム、ルートや武器や速度モードの選択で何度も遊べるのがうれしいネ。

マルチな展開のなかのベストパターンはこれだ！

このゲームの多彩な展開のなかでのベストなルートというと、やはりお金儲けができて、比較的安全な進み方ということになるだろうね。そこでポイントとなる選択シーンを取り上げて、○（引き受ける）×（断る）式のチャートを作成した（すでにルートをきわめたキミは最高速モードに挑戦だ）。

1.レフィはルーファで乗せる



○　▲まずは仕事をもらわなきゃ話にならない。1000ディラはそれなりの額だしね。当然○だ



×　▲ここで引き受けてしまうと、オグマで捕まるまでほかの仕事が受けられない。早まると実質的に損になる



ヴォクトとの面識

◀①からシブラに行っておくと、収容所での会話内容が少し変わる

①で×　一度出てから再び来ると、仕事内容が③に変わっている。

②で○　金銭の額にして、2500ディラの損になる。それでもいい？



○　▲シブラを往復したあとか、①からの選び直し。○を選ばないことには話が展開しないので、必然の選択だ

ルーファへ

ドックでは早まるな

ルーファのドックに武器を運んで、そのついでに買い物を！と行きたいところだが、そいつは「ちょーっと待ったぁ!!」なのだ。

いったん船に戻って、④からレフィを連れて出かけ直したほうが、ムダ金を使わなくてすむ。安く買えるものは安く買ったほうがいいのは当然だもんね。

さて、どうする？





○／×

◀稼ぎたいのだったら×、早く進みたいのだったら○だろう

×

○：⑦へ



○　▲すなおに○でいいだろう。ここで×を選ぶと、レフィとはモルガナまで会えなくなってしまう

フォトンβが安く買える

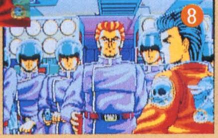


×なら



○　◀手付で1000ディラ。これがオグマ行きのキップに…

2.重要人物と積極的接触を

◀レフィが同乗していると、こっちの画面。「凶悪犯とその一味」呼ばわりされる

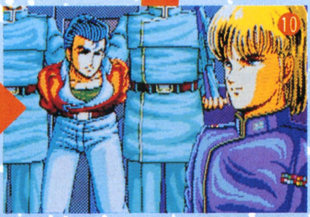
▶⑤で×だとこっちの画面。「あやしい奴め」と、結局捕まってしまう。ご愁傷様……

収容所送り



× ▲脱走モードは、はっきり言ってイバラ道。やめといたほうがいいでしょう

×なら



○ ▲マーシュ探しの報酬は3000ディラ。フェンリルも戻ってくるので、脱走よりずっと楽

○なら



○ ▲とりあえずボルマンのところへ。再びシブラへ行くことになるワケですな

小型艇



◀成功すると、礼金として3000ディラもらえる。船はしばらく小型艇

シブラのアジト

シーラの店







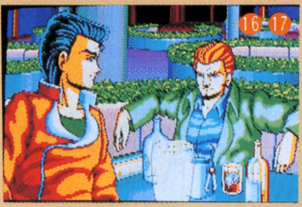
▲ヴォクトがひとりで脱走して戻っていた。ここでシーラの店と、パディの酒場を紹介してもらえる

パディの酒場

カットナーとの取引

⑯IDと船を交換する?

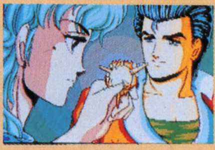
○ ▶この先、小型艇では話にもならない。すなおに条件をのんで、フェンリルを取り戻そう



⑰ミディーラまで送る?

○ ◀報酬額は2000ディラ。フェンリルの機内で、カインの横にカットナーの座っている姿は必見!?

④で×だった場合



◀④で×の選択をしていた場合、ここでレフィの宝石をパディから渡される。そして舞台はオグマ、リガンディアへ……

穴場 ヴォクトをルーファまで!

カットナーをミディーラまで送ったあと、このシーンに気づいた人は、かなり少ないのではないだろうか? だいたい、シブラまで行く理由なんてなさそうだもんね。

報酬額は2000ディラ。金稼ぎの「超」穴場だ!!

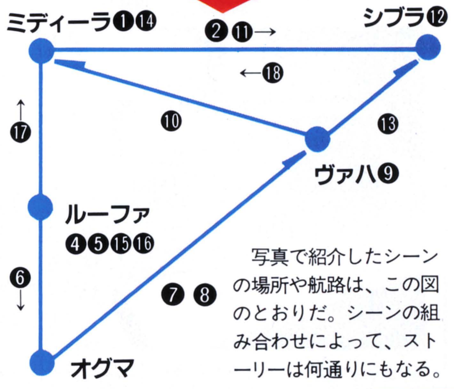


▼ところが、会うはずの人物は殺されていたのだった。以後ヴォクトは行方をくらましてしまう



○ ▲パディの酒場で、人に会う約束をしているという。これもビジネスだとか

まとめ

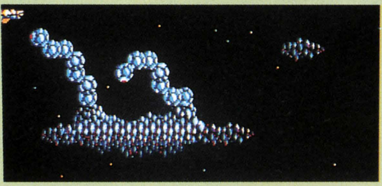


写真で紹介したシーンの場所や航路は、この図のとおりだ。シーンの組み合わせによって、ストーリーは何通りにもなる。

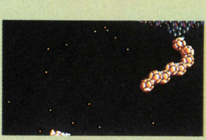
シューティングシーンはこうして攻略しろ！

収容所からの脱出ルートにはゼライアと砲台のような植物がいる。とくにゼライアは長い触手で行く手を阻んできて、そのくせなかなか殺せないんだ。1画面内には3つ以上の植物は出現しないことを利用して、殺さずにうまくよけていった方がハマらずにすむぞ。

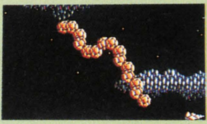
☆収容所からの脱出ルート



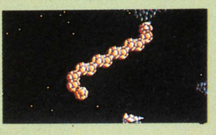
▶ゼライアの弱点はつけ根にあるんだ。ゼライアでハマらないためにはよけまくるのが基本だけど、数カ所は撃たないと抜けるのは難しいゾ



▲脱出ルート最大の難関、長ゼライア。一見撃つしか方法がなさそうだが、じつは簡単にかわせる

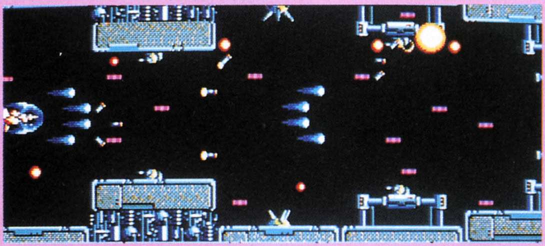


▼出現する側の反対側で待ち、スス ッと進めば…



▲ほ～ら、もう触手には当たらない！ここを抜ければこのルートは終ったも同然なのだ

☆モルガナ要塞突入ルート



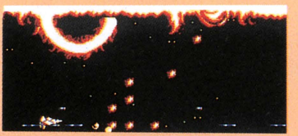
▲マウントBにガルムを装備して突入。ガルムは砲台を攻撃するけど、少し弱いから、過信は禁物



▲フォトンβ+ドラウプニル。いちばん値の張る組合せだけど、フルオート・強力・派手の3拍手

とにかく砲台が多いので、すぐにシールドを張ろう。要塞内部は狭いから、ムリに弾をよけるのはかえって危ない。地形に触接しないように移動し、弾をバラまいてシールドを絶やさないようにすればいい。マウントBの装備はガルムまたはドラウプニルがおすすめ。

☆火炎面、デカキャラなど



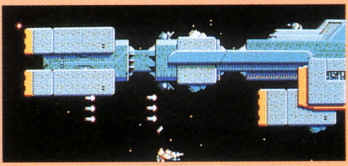
▲ルーファからオグマにある、火の粉が飛びかう空域



▲オグマからリガンディアへ。バックアタックには要注意！

火の粉が舞う場所にも「安全地帯モドキ」があった！左の写真の位置でフォトンβを撃ちまくっていれば、ほとんどダメージをくらわずに通過できるんだ。

リガンディアへのルートは入り組んでいるので、地形と接触しやすい。また宇宙船の発射する太いレーザーもダメージが大きいぞ。地形やレーザーに当たるより、体当たりや弾に当たろう。



▶2番手の戦艦。このタイプでは唯一下方に艦橋がないんだ。上方の艦橋を壊すと先端の艦橋が現れる

98版の移植も順調に進行中！



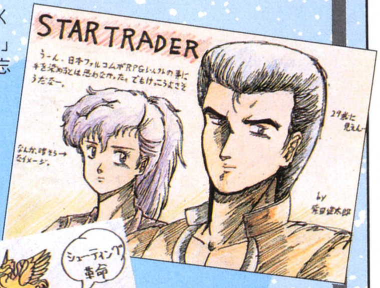
▲開発室の風景。移植はかなり進んでいたのだ

まもなくPC98でもスタートレーダーが遊べるぞ！88版でも十分に速かったけれど、98版は輪をかけて速いのだ。取材のときにテストプレイさせてもらったんだけど、最高速モードにすると背景の星が流れてゆくは圧巻！ ルーファまでの航路はアッという間でした。

発売予定は5月26日。価格は8700円予定。98ユーザーは、もう少し待ってネ。

スタトレ・イラストコーナー

▶愛知県／柴田健太郎くん。甘いナ。「アステカ」「太陽の神殿」なども忘れちゃこまるぜ



▼東京都／石井高広くん。何度もやったけど、毎回でも楽しめるよ



ロードス島戦記III

Record of Lodoss War III

RPG誌上ライブ

作／水野良とグループSNE
画／出渕裕



episode X　ルード解放!

不幸な戦士オルソンが率いる対マーモ反乱軍に加担した不幸な騎士スパークたちは、まず、ルードの街のマーモ側詰め所を襲撃することになる。迎えうつは、ダーク・エルフ、ダーク・プリーストなどダークなヤツラが勢ぞろい。かくして、第Ⅲ部開始以来、最大・最長のバトルシーンが展開される!

テーブルトークRPGの実際のプレイを、そのまま誌上再現する大ヒット連載の第10回。キャラコン最終結果も発表!!

冒険者たち、詰め所を襲撃する事

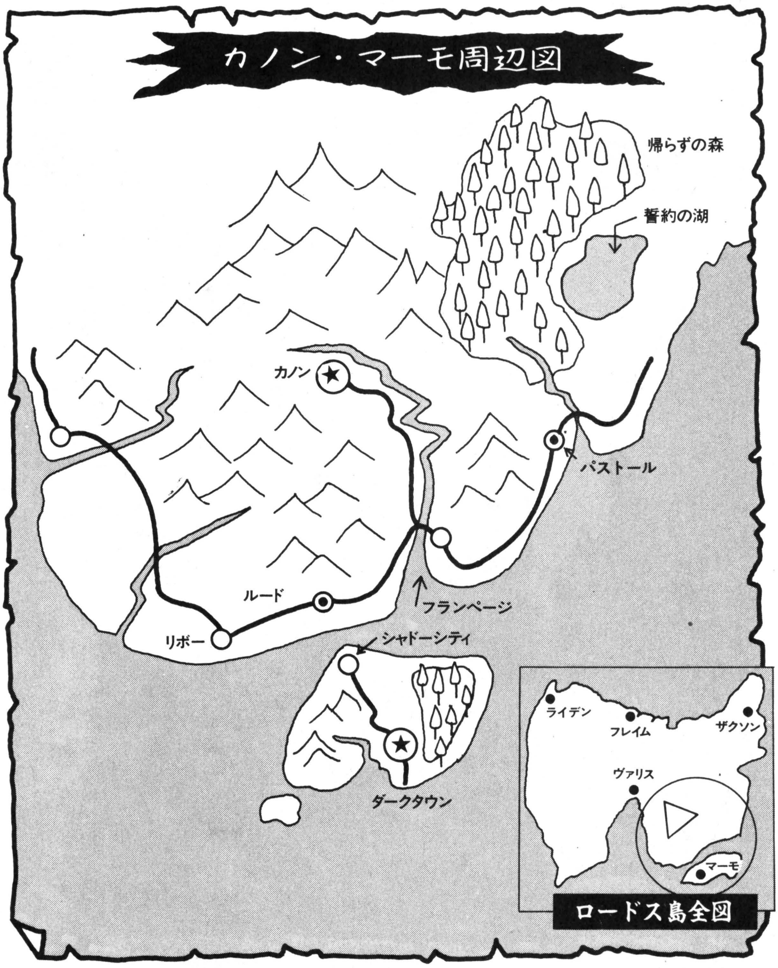
グリーバス　さて、戦いましょう。
GM　最近、ずいぶんおまえは出張ってきてるな。ぼくの仕事を取らないでくれるう。とはいうものの、今回は力を入れて戦ってほしいね。なにせ、相手は強敵だから。
スパーク　それは、前回の情報からでも想像はつく。なにしろ、オーガーにダーク・エルフ、それにファラリスのダーク・プリーストだろう。ここは、それこそ理性的にならないとな。
アルド・ノーバ　スパークの決め文句は、理性的なのかい。ライナさんの実用的に似ているけどね。
スパーク　えーい、また横道にそれようとするう。今日は戦いに集中するんだ。見張りはいるのか、いないのか？
GM　見張りはいるけど、ホブゴブリンがひとりで詰めているだけだ。２匹のオーガーは、ダーク・エルフの個人的な護衛なのか、いつも一緒に行動しているとのこと。確かにオーガーなんて、常にコントロールしておかないと、何をするか知れたもんじゃないからね。もうひとり、ダーク・プリーストのほうは、連絡員もかねているらしく、こちらはルードの太守を名乗る人間——おそらく高位のダーク・プリーストだと考えられている——の所にも頻繁（ひんぱん）に出向いているらしい。
ライナ　詰め所の奥にいるのかしら。彼の留守を狙（ねら）いたいわね。
グリーバス　珍しく弱気ですね。しかし、まとめてやったほうが経験点が高い——もとい、あと腐れがない。
ギャラック　そういうこと。手際よくやっつけてしまおうぜ。見張りは眠らせて、中に飛びこみ、ダーク・エルフとダーク・プリーストに出会ったら、サイレンスで黙らせる。あとは、魔法の援護を受けて、ギャラック、グリーバス、スパークの３人で片をつける。
スパーク　乗った！　その作戦を採用しよう。あとは、臨機応変というヤツだな。
グリーバス　では、明るく出発しましょー。
GM　ホイ、正午になりました。キミたちは珍しくも幸運に、詰め所までやってきましたー。
グリーバス　それでは、突撃したいと思います。作戦開始ー。
スパーク　ま〜た、自分で仕切ろうとするう。リーダーはオレだからな。
ライナ　何をぐずぐずしているの。スパーク、ギャラック、やっておしまい！
スパーク　あらほらさっさ……、ああ、ノッてしまう自分が悲しい。
GM　ライナさん、年齢がバレますよ。
ライナ　あ……、再放送で見たんです。
アルド・ノーバ　と、いうことにしておこうね。とにかく、ワンパタのスリープクラウド！
GM　ラッキー！　レジスタに成功。ホブゴブリンは吠（ほ）える——敵襲じゃあ。総員起こし〜！
グリーバス　我、奇襲に失敗せり！　強襲を敢行せん。マイリーよ、マイリます、なんちって。
GM　自分の神様の名前を使って、シャレをいうか〜。この破戒僧が。
スパーク　どうでもいいが、イニシアティブは、こちらが早いぞ。
GM　じゃあ、お先にどうぞ。
ギャラック　命中、13発！
グリーバス　命中、11発！
スパーク　よかった、当たった。14発。



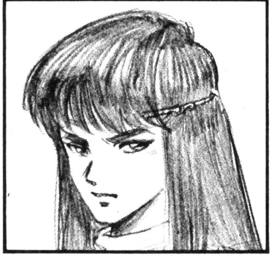
はずれりゃ、リーフの餌食(えじき)だった。
リーフ　残念——ラウンドの最後でおなじみのスネアーね。
GM　レジスト、失敗。じゃあ、ラウンドの最後でこける。ホブゴブリンは、下からの不利な攻撃をグリーバスに向かって、で、はずれるわな。
グリーバス　ははは。神のご加護だ。
ライナ　神様って、寛大なのね。

　レベルが上がって、強くなったこともあり、ホブゴブリンは４ラウンド目には倒された。しかし、次に館の中から出てきたのは、ホブゴブリンが２匹と、人間がひとり。

スパーク　出たな、ダーク・プリースト。それっ！　リーフちゃん、仕事だ。
リーフ　スネアー！　なんて、オオボケやるようなあたしじゃないわ。シルフさん、シルフさん、空気の震えを止めてちょうだい。
GM　小説、読んでくれてるんだね〜。ありがとう。
リーフ　これも浮世の義理ってやつね。
GM　全国1000万人の読者のみんなもありがとうございます。3巻も出たらよろしくね。



登場人物紹介 MEMBERS

スパーク


ううう……、3代目にして、よーやくパーティのリーダーが、キャラコンのトップになった。くわしくはP121で

ギャラック


傭兵出身の戦士。渋い脇役といったところか。でも脇役がいるから主役が輝くのだ

グリーバス


古くは「おそ松くん」のイヤミのように、いつのまにか脇から主役に躍りでたキャラは多い。彼も……？

アルド・ノーバ


彼も脇役か。偉大な肉体を持つ魔法使い。ウンチクを語らせれば、右に出るものなし

リーフ


人間の母親を探す、ハーフエルフ。今月は、ついについにだな——最後まで読めばわかる

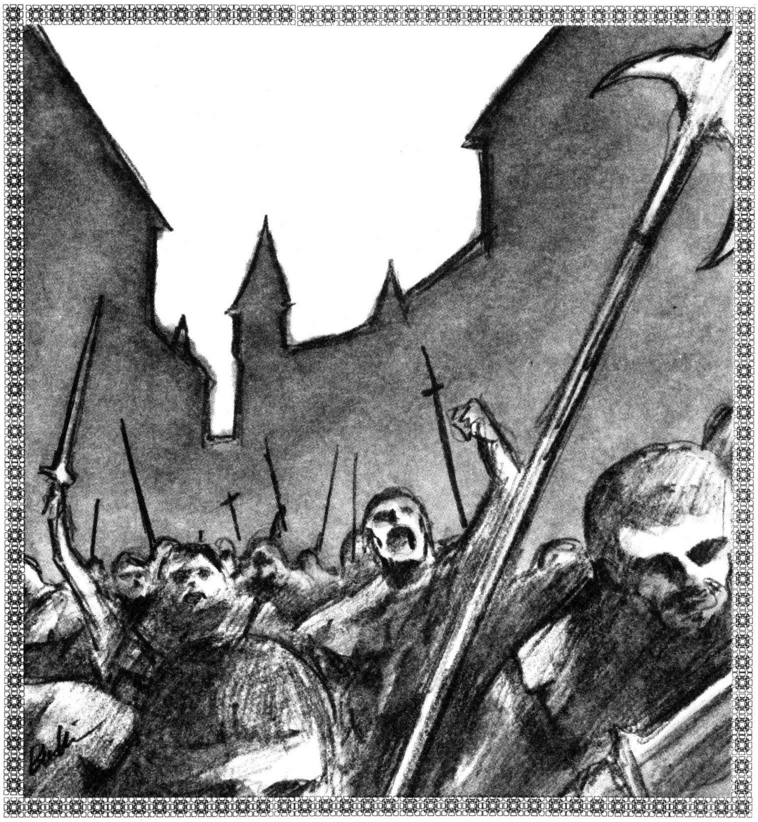
ライナ


鞭使いの女盗賊。盗みのシーンより、拷問のシーンのほうが圧倒的に多いのであります

ニース


顔だけ見てると、どーしても信じられないけれど、あのスレインの娘なのだ。無口な美少女NPC

詰め所でのバトル、さらに続く事



GM　リーフが魔法をかける前に、スパーク君のイニシアティブだ。
スパーク　種類の異なる敵に対しては、どちらは目標にすればいいんだ。
GM　考えてなかったけど、早いほうを優先させよう。と、いうことで、ダーク・プリーストとの振り合いね——こっちは8。
スパーク　見ろ、勝った。このパーティは動きは早いんだ。
GM　ということにしておこう。詰め所の中に入っていく？　それとも出てくるのを待つかい？
スパーク　外で戦って、市民に反乱が起こっていることを、アピールしておくほうが得策かな。ところで、例のサクラは出てこないのかい。
GM　確かそういう手筈だったね。もちろん、いいかげんなGMが忘れていても革命の同志は、ちゃんと覚えている。「こんな、暮らしは、あっ、まっぴらだ〜。オレも武器を取って、あっ、戦うぜ〜」
グリーバス　いよっ、越後屋！
アルド・ノーバ　越後屋は、役者じゃなくて、悪代官とつるんでる悪徳商人だよ。
GM　とにかく、芝居がかった声も聞こえてくる。それと共に、何人かの民衆が手に包丁や棒切れを持って、気勢を上げ始める。
スパーク　なんとか成功しそうだな。あとは、目の前の敵を倒すのみ。
GM　そういうこと。で、賢いリーフちゃんの魔法だけど、あいにくとレジストしてしまいました。
リーフ　うーっ。
GM　スパークたちは、このラウンド、接近するだけね。グリーバスは魔法を使ってもいいけど。
グリーバス　魔法は、後衛にまかしておきましょう。わたしはオフェンス・ラインマンに徹します。
アルド・ノーバ　じゃあ、クォーター・バックであるところのソーサラーは、ダーク・プリーストにスパイダー・ウェブをかけてみましょう。
GM　レジスト成功。ニースは、NPCだし、それにマーファのプリーストなので基本的にヒーリングしかかけない。ということで、ダーク・プリーストの反撃だ。スパーク、レジストしなさい。
グリーバス　こちらの弱点を突いてきましたね。
スパーク　95！
リーフ　スパーク君、不幸！　この言葉には、愛情がこもっているのよ。
GM　じゃあ、GMから愛のダメージ魔法、ウーンズ。5発。
スパーク　ちこっと痛いが大丈夫だ。次のラウンド。イニシアティブは——負け。
GM　じゃあ、そちらの弱点に向かって、もう一度魔法だ。ちなみに2匹のホブゴブリンは、ダーク・プリーストをガードしつつ、ホブゴブリンBはギャラックを、Cはスパークを狙う。命中、失敗。ギャラックには、8発あげよう。
ギャラック　ぴったし止まる。ダメージ1点のルールは、もうやめたんだよな。
GM　うやむやのうちに、ね。スパーク君のレジストは？
スパーク　成功した。
GM　じゃあ効果なし、と。反撃してちょ。
スパーク　Bに命中、9発
ギャラック　失敗
グリーバス　Cに命中、15発
GM　痛い、痛い。次のラウンド〜。

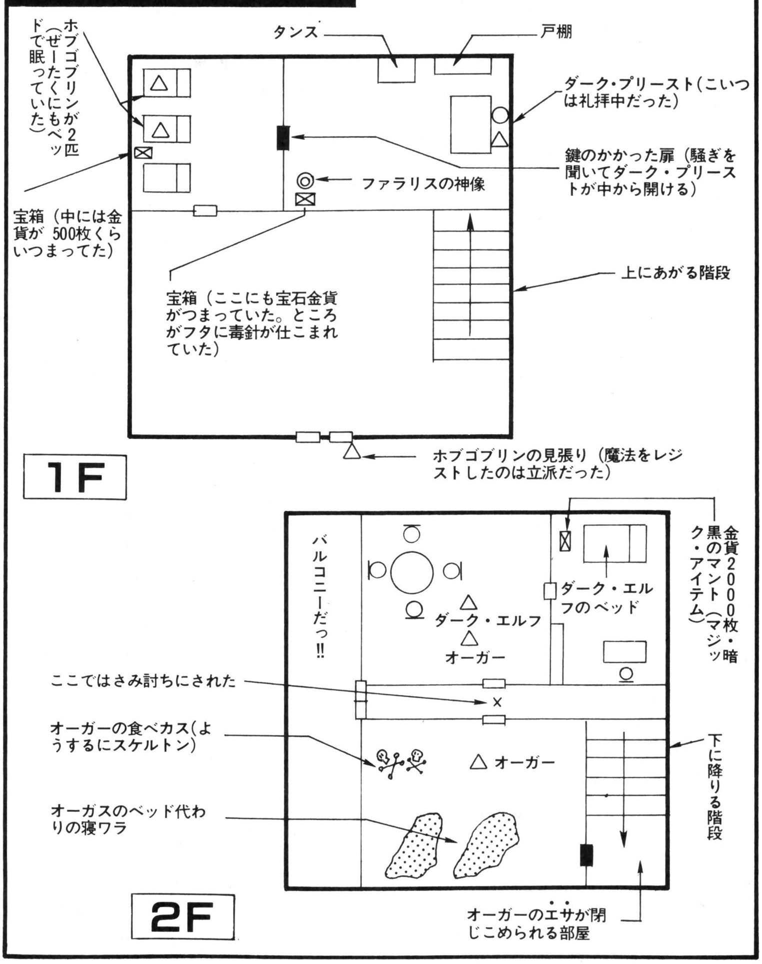
　次のラウンドでは、リーフのサイレンスが成功して、呪文を封じられたダーク・プリーストは突出してきて、1対1の戦いが3組できあがったが、後ろの魔法の援護もあり、第2ラウンドもまずは楽勝。

スパーク　いよいよ、本命のダーク・エルフだが……。出てこないな。
グリーバス　待ち受けているんでしょう。

ギャラック　こちらから行くか？
スパーク　当然、それが任務だからな。建物の中に入る。
GM　なんと屋内の戦いが、これがはじめてという、ロードス島Ⅲは、たいへん珍しいＲＰＧなのでありました。中は、大きな部屋で、壁の奥に扉、右手に階段。奥の扉は開け放たれている。
スパーク　本命は、おそらく上だろう。オレとギャラックで１列目。２列目はグリーバスとニースさん。その後ろに魔法使いたちが続く。ライナさんは、後ろを警戒してください。
ライナ　はいはい。それは安全ね。
グリーバス　そうですかね。ダーク・エルフの得意技は、インビジビリティだったと記憶してますがね。
スパーク　後ろから、来るかな。
ライナ　スカウトの名にかけても、後ろから攻撃されたくはないわね。でも、いいでしょ。後ろにだけ気を配っておきます。
アルド・ノーバ　足元にも気をつけないと、階段で転ぶよ。
ライナ　それぐらい、わかってます！
GM　じゃあ、そういう隊形で進む、と——階段の上はすぐ左に曲る廊下になっている。５メートルばかり進むとバルコニーになっていて、廊下の途中は、左右に扉があり、これは両方閉じている。
スパーク　バルコニーには、扉か何かがついている？
GM　ガラス戸と雨戸がある。ガラス戸だけが締まっている。
ギャラック　ダーク・エルフはともかく、オーガーはバルコニーから逃げたりはできないだろう。扉の向こうにいるはずだ。右か、左か……。
リーフ　ギャラックさん、渋い。
ギャラック　お嬢さん。声援、感謝するぜ。
スパーク　固ゆで卵野郎は無視して、先に進もう。ライナさん、偵察してくるつもりあります？　それが実用的なんですが……。
ライナ　スカウトには、ポリシーなんてありませんのよ。
スパーク　あ、そう。じゃあこのまま進む。そして、いちかばちかで、右の扉を開ける。
GM　右の扉ね。じゃあ、そこにはオーガーが１匹とダーク・エルフが１匹だ。
グリーバス　当たりましたね。
GM　そうかな、オーガーはもう１匹いるはずでしょ——左の扉が蹴り開けられ、もう１匹のオーガーも現れた。
リーフ　はさみ討ちだったわけね。
スパーク　陰険な戦法を。さすが陰険さの本家ダーク・エルフ。
GM　オレは卑怯な戦法が大好きなんだ〜。ということで、イニシアティブだけど——こっちが先攻だね。
　ダークエルフは、サイレンスをアルド・ノーバに向けて唱える。
アルド・ノーバ　賢者は黙して、魔法を語れない。
GM　さて、オーガーの強烈な攻撃だけど、はずれ、はずれじゃあ何も起こらない。反撃どうぞ。
スパーク　クリティカル・ヒット！　ダメージも大きく17発！
ギャラック　こちらは、はずれ。
グリーバス　傭兵さん、しっかりしてくださいね。スパークの援護をして、右のオーガーを攻撃。命中、ダメージは８発。
GM　ここは、ニースもブレスの魔法で援護しよう。
スパーク　これは大決戦になるな。

　そのとおり、この戦いは大決戦になった。リーフと、ニース、それにグリーバスまで精神力をフルに使わねばならず、それでもギャラックが、危うく命を落としかけた。
　２匹のオーガーをなんとか倒して、接近戦となったダーク・エルフだが、魔法の防御を自らにかけており、頑強に抵抗する。しかし、ライナの鞭がクリティカルして、動きを封じられたところを、容赦なく袋叩きにあって昇天した。いや、地獄に落ちた。

マーモ軍の詰め所



闘いに勝ち、ルード解放される事

グリーバス　女王様のおかげで勝てましたね。

GM　このダーク・エルフは、はじめてダーク・エルフらしい最期を遂げたな。

スパーク　ぜーぜー。こっちも最期を遂げかけたぞ。この傷じゃあ、他の援護はできそうにないな。

グリーバス　それが賢明でしょう。このまま、革命が成功するのを待っていましょう。

GM　はいな。キミたちの予想どおり、革命はみごと成功し、ルードは解放軍の手に落ちる。街のあちらこちらで、革命の成功を祝う声が聞かれ、そのリーダーであるオルソンの名が連呼されている。

スパーク　もう大丈夫、表に出よう。

ライナ　なんだか姑息ね。

スパーク　任務を達成したんだから、いいじゃないか。

GM　オルソンは、街の広場に立って、多少緊張しながらも、街の人々に向かって、弁舌を振るっている。要約すると、この革命の成功はルードの市民、全員の勝利であること。そして、次には、首都カノンの街でも、解放軍が立ちあがること。そして、そのリーダーは、他ならぬカノンの元王家の第３王子、レオナー王子その人であること。この戦いに勝利すれば、カノンはマーモの支配から脱し、昔の平和な日々を取り戻せることなどが告げられている。

スパーク　レオナー王子って、初耳だよな。

GM　初めていったんだも～ん。一説によれば、カシュー王ではないかとも噂されていた人物さ。どうせ、第３王子、気楽な身分とばかり、家を出ることにしたのはいいんだけれど、その後の英雄戦争で一家が惨殺されたという報を聞き、ひそかにカノンに舞いもどっていたというわけなんだ。カシュー王かもしれないと思われていたぐらいだから、剣の腕も相当なもので、なかなかの英傑らしいね。しかも、かなり慎重な人物で、10年以上も準備を重ね、ついに期は熟したりと立ちあがったわけだ。

ギャラック　まさしく正義は我等にありだな。正当な王位継承者がいるのと、いないのとでは大きなちがいがあるからな。

GM　それから、このルードの反乱をきっかけに、フレイム軍、ヴァリス軍、それにハイランド軍も、それぞれ軍を派遣してくれる約束になっているらしい。カノンから、マーモの勢力を一掃するためと、何よりマーモ本島を叩きつぶすためにね。

グリーバス　だから、スパーク君が“魂の水晶球”の探索を命じられたんだ。主力は、待機中だったから。

スパーク　がちょ～ん、おんおんおん。

GM　裏まで読んではいけない。スパークの実力をカシュー王が評価したんだと、善意に解釈しなよ。いちおう、みんなのリーダーでしょ。

スパーク　いちおうは余計だ。とにかく、主力軍がやってくる前に“魂の水晶球”をとり戻さないことには、オレの立場がない。それに本当に重大なのは、邪神カーディスの復活を阻止することのはずだ。

GM　そのとおりさ。ということで、オルソンはみんなに、解放軍の新本部に来てほしいと申しでてくる。

スパーク　当然、そうこないと。次はカノン攻めだろう。

GM　いい勘しているね。そのとおり、でもまず、今回の革命を成功させた主要メンバーを紹介しておこう。

ギャラック　いきなりだな。

GM　だって、読者からのＮＰＣなんだもん。

ライナ　なるほど、そういうわけね。

GM　そういうわけなの。ということで、まず片腕の老戦士バイロッド・ゾル。彼はオルソンの片腕として……。

グリーバス　次の人、どーぞ。

GM　「まったく最近の若いもんは人の話もまともに聞けんのか」と、これはゾルさんね。葉書にそう書いてある、ハハハっと。

続いては、一時は野盗にまで身を落としていたというビルアデス・マウロー。さすが、読者からのＮＰＣ、凝った名前だわ。

次は自由騎士の集りである「青い鷹遊騎士団」の長、ガダン。彼は元カノンの騎士で、王の遺言を守って、自由のためにロードス島中を巡っていたんだ。ようやく仕えるべき正当な君主ができたと嬉しそうだね。

あとのふたりは一般人だけど、いろいろと役に立ってくれたコーヒー園の主人のファゼンダ婆さんに、酒場の看板娘エアルド。

彼女らは、いろんな情報をオルソンにもたらしてくれたんだ。

リーフ　エアルドさん、あなたはハーフエルフを産んだ記憶がありませんか？

GM　そうこなくちゃ。その言葉を待っていたんだよ。エアルドは——「わたしは産んではいないけど、ハーフエルフを産んだことがあるって人なら知っているわ」とリーフに答える。

リーフ　あれま。

ライナ　これは驚き。

スパーク　まさか、読者からのＮＰＣでか？

GM　そ、盲点を突かれてね～。その名も高き女戦士のリリアさんが、リーフの母親なんだという読者からの応募があってね。当年とって、33歳。リーフは15だから、18歳の時の子供ということになるね。エアルド嬢は、あなたの名前はリーフというのではありませんかと、確認してくる。

リーフ　そう……だけど。

グリーバス　ああ、母をたずねて第10回、遠く地の果てカノンの国で、ついに母と子の再会となるのか～。

GM　ところが、そうはハウスのおろしニンニク。そのリリアさんは、先日までこのカノンの地にいたんだけど、ある実験のために若いハーフエルフがマーモに連れて行かれたという情報を聞いて、あわてて船をかっぱらって、かの地に出向いたという、この結末。

リーフ　マーモに行かなければならないのかしら。あたしだけ。



スパーク　それは危ない。カノンの首都を解放してから、軍隊と一緒に攻めるしかないね。

リーフ　まさか、こんな展開になるとは、ね。

GM　エアルドさん、いわく――「リリアさんは、あなたに似てにぎやかな女性でしたよ」とのこと。

スパーク　さて、いきなりなNPCの紹介だったが、いよいよカノンの解放に向けての作戦を練ろうじゃないかいな。

GM　そうだね。それとともに、いかにしてバグナードの手から"魂の水晶球"をとり戻すかの手段も考えないとね。それに、ミッションを達成したのだから、予告通り経験点を受けとってレベルを上げてもらわないと。

アルド・ノーバ　やることは、いっぱいあるわけだね。

GM　なに急ぐことはない、1カ月のあいだ、ゆっくりと考えてちょ。

グリーバス　アイヤー！

リーフ　これじゃ、スパーク君不幸！では、決められないわね。

スパーク　初勝利！

――いよいよ、ロードス島は風雲急を告げ、カノン解放からマーモへの直接攻撃へと暗黒の時代に終止符が打たれようとしている。

そんな大きな動きとはまったく関係なく、おのれの使命の達成に執念を燃やすスパーク君の明日やいかに。そして、ギャグのネタを逆手に取られたハーフエルフのリーフは、実の母親に会えるのだろうか。

ロードス島戦記最大、最後の決戦の日は近い～。

（以下次号）

ロードス島だより

コンバンワ、浜村淳です……と、ボケてるスペースは今月はない！GMことゲームマスターです。

まず、読者のNPCが、集団で登場。生みの親を紹介だ！　最初に片腕の老戦士パイロット・ゾルは埼玉県のユーシアさん。ビルアデス・マウローは愛媛県の越智文昭さん。青い鷹遊騎士団長ガダンは京都府の伊藤一紀さん。ファゼンダ婆さんは岩手県の久保田剛俊さん。最後に看板娘エアルドは青森県の田沢さなえさん――以上5名様にはロードス・テレカを進呈だい！　リーフの母(？)リリアさんは来月まわしだ、待っててよ！

続いては、ロードス島キャラコン、最終集計結果の発表～！

①スパーク(235票) ②ニース(221票) ③リーフ（185票）④ライナ(180票)⑤ギャラック（84票）⑥オルソン(64票) ⑦GM(23票) ⑧グリーバス（20票）⑨ダーク・エルフ（17票）⑩アルド・ノーバ(15票)

とゆーわけで、スパーク君マンモスラッP～！　パチパチパチ。え～、今回は組織票というか、ひとりで何枚も送ってくる人が多かったのが特徴。送ってくれるのはうれしいけど、ハガキ代もバカになんないから、お遊びの範囲で出してくださいね。では投票していただいた方の中から、岩手県の辻村貴明さん、東京都の田嶋隆行さん、同じく水野響さん、京都府の早乙女淑貴さん、神奈川県の山田よしのりさん――以上5名様にロードス・テレカを進呈どわい！　投票してくれたすべての方々、どーもどーもありがとう。キャラコンが終わっても、この連載に対するおたより、待っております。では、また来月、さよーなら～！

クロちゃんの

RPG千夜一夜

VOL.21

The Thousand and One Nighis

日本よいとこ、一度はおいで？

黒田幸弘



「RPGといえばファンタジー」。こんな安易な発想が最近巷(ちまた)にあふれちゃっているのはじつに困った問題だ。発想をちょっと変えただけで、新鮮なプレイが楽しめるのにね。

イラスト／中野豪

第118夜 “シナリオ長者”選考会にて

もう前号に記事が載ってしまったので、いまさらという気もするけど、先日〝シナリオ長者〟選考会に出席させてもらったんだ。

応募作の中から、最終選考会用に選ばれた作品が10点、その資料として送られてきたコピーがひと山、目をとおすだけで大変な手間がかかったなあ。しかし話を聞くと、コンプでは3000作を、十数人で手分けして読んだというんだから、こりゃ大変な手間だよ、といまさらのように感心したのでした。

なんせコンプティークの一大イベントだけあって、場所も新宿の京王プラザホテル。荒俣宏先生が欠席されたのは残念だったけど、矢野徹、谷山浩子の両先生や、日本ファルコムのスタッフの方がいらして、ボクを除けば（？）豪華ゲストばかりだったなあ。

もちろん最後をしめる選考会だから、全員がいろんな意見を出したんだけど、それがなぜか脱線してしまうからおもしろかったなあ。矢野先生の先祖が伊予の国（愛媛県）の山賊や海賊だった、という話や、コンピュータ業界にはなぜか谷山さんのファンが多い、という話など、なんだか〝シナリオ長者〟とは関係ないような……うーむ、やはり全然関係ない話がポンポン出ていたんだよ。

そんな中で、ちょっとおもしろかったのが、ＲＰＧの舞台背景についての話だったんだ。たしか最初はこんなふうな、軽い質問が出たんだよね。

●

「どうですか、みなさん。いろいろ読まれてみてのご感想は？」

「よくできてるけど、奇抜さが少ないですよね」

「そう、キャラクターの名前なんか、いわゆる西洋風のやつが多くて、かえって印象が弱いなあ」

「ちょっとジョークっぽい名前とか、いっそ日本風の名前でも使えば、だいぶ印象がちがうのに」

「そうそう、だいたい日本的、あるいは東洋的な舞台の話がなかったね。あれはどうしてなのかな？」

「それはそうなんですが、どうも日本風のＲＰＧはイメージが悪い傾向があるようでしてね」

「そうそう、プレイヤーの間には、日本風のものはダサイという感覚があるみたいですよ」

「うーむ、そうなのかなあ？」

●

どうだい、なんだか前回やった〝日本のＲＰＧ〟というネタに、関係ありそうな会話でしょ。だいぶ前のことだったので、どれが誰の発言だったか、くわしいことは忘れてしまったけど、でもこの問題って、けっこう重要なんじゃないかな。

日本のものがダサイかどうかはともかくとして、ようするに「ＲＰＧはファンタジーに限る」のかどうか、ということだね。ＳＦネタ、スパイもの、ホラー、冒険小説風のゲームなど、いろいろなＲＰＧが発表されてるんだけど、日本ではどれもいまいちだから、「ＲＰＧはやっぱりファンタジー」というこ

となのかなあ。

だけどボクとしては、〝ロールプレイングゲーム〟という言葉がポピュラーになり、ファンタジーＲＰＧのプレイヤーもけっこう増えてきたけど、さて、それで終わってしまっていいのだろうか？　という疑問もあるんだ。どうせならＲＰＧというものを、もう少し広くとらえたいと思うんだけど、さて、どんなものでしょう。

もしよかったら、きみたちの意見を聞かせてくださいな。

第119夜 古代の怨霊の復活！

しかし、こういった話からはじめてしまったからには、今回もまた〝日本のＲＰＧ〟に関係のある話をするしかないなあ。うーむ、本当は鬼の編集さんと「読者にウケるモンスターの話でいきましょう」と決めたんだけど、まあ、しょうがないかぁ！

いわゆるＲＰＧとは、ちょっと内容がちがうけど、〝日本のＲＰＧ〟としてはなかなかの注目株、赤丸上昇中なのが『遊演体ネットゲーム'88』じゃないかな。

このゲームのどこが、普通のＲＰＧとちがうかというと、じつはこのゲーム、郵便を使って遊ぶ〝プレイ・バイ・メイル〟タイプのＲＰＧなんだ。つまり遊演体という団体がマスターになり、参加者がプレイヤーになって、１年のあいだ共通のゲームに参加する、という一種のイベントなんだよ。

郵便でＲＰＧをやるというと、普通のＲＰＧとはまるでちがうゲームのような気がするかもしれないけど、じつはそれほどの差はないんだ。プレイヤーのアクションは、言葉のかわりにハガキで送られ、その結果については、マスター側からの返事がくる。そして全体の流れや周囲の状況は、「朝朝ジャーナル」という雑誌でフォローされ、プレイヤー間の話は各自が連絡をする、というように、基本形は普通のＲＰＧと同じなんだ。

そういえばこの遊演体のゲーム、たしか去年の夏の付録『クロちゃんのＲＰＧ大宝典』でも、ちょっと紹介したなあ。でもあのときは、まだはじまったばかりなので、内容についてはあまり書けなかったんだ。でもあれから半年以上たつし、だいぶストーリーが進行してるみたいだから、多少は書いてしまってもいいだろうね。

簡単に言ってしまえば、この『遊演体ネットゲーム'88』は、『クトゥルフの呼び声』みたいなＲＰＧなんだ。現代日本の繁栄の陰で、古代の悪霊を復活させようという陰謀があり、プレイヤーたちはその陰謀を推進するグループと、それを防ごうとするグループに分かれて争うわけ。なんでもこの悪霊は、古事記などで日本列島を生んだとされる女神の〝イザナミ〟に関係があるらしいんだけどね。

こういったＲＰＧのストーリーは、多分に荒唐無稽なところがあるんだけど、なんせベースとなる舞台が現実の日本であり、その上で起きた奇怪な事件が雑誌記事になっているので、全体が妙にリアルな印象を受けるんだよ。とくに「朝朝ジャーナル」という雑誌に、事件の記事が載っていることで、ゲームの現実感はそうとうアップしてるんだ。

ＲＰＧの目的のひとつは、別世界の構築ということだけど、その点このネットゲームは、「朝朝ジャーナル」のおかげで大成功したといっていいんじゃないかな。あと数カ月で、このゲームも終わるようだけど、さて、どんな結果になるんだろうね。また、この『遊演体ネットゲーム'88』から、こんどはどういったゲームが生まれるのか、それもちょっと楽しみだなあ。

第120夜 敵を探すと……

というわけで、このネットゲームは分類すると、ホラーＲＰＧということになるんだろうね。たしか遊演体には、『クトゥルフの呼び声』の日本版シナリオ『黄昏の天使』の作者がいたはずだから、その関係でなんか雰囲気が似てるのかなあ。

もっとも現代を舞台にするのなら、ホラーＲＰＧがいちばんつくりやすいし、プレイしやすいかもしれないなあ。というのは現代社会は複雑で、しかもリアルなものだから、敵がなかなか明確にならないんだよね。たとえばどこかの政治家が、悪の張本人だったとしても、ファンタジーＲＰＧのように剣を持って退治に行くわけにはいかないし、魔法は普通は使えないし……。

でもこれがホラーだったら、どんな敵を出しても、さして問題はないじゃないか。もともと妖怪のたぐいは、論理を越えた存在だものね。だから怪物だけでもけっこう話をつなぐことができるし、場合によっては呪文だって使えるんだ。どうだい、ホラーってけっこう便利なテーマでしょ。

ホラー以外の現代ＲＰＧネタとなると、あとはやはり敵がなるべく強力なやつがいいな。たとえば昔ならナチの残党とか、最近ではＣＩＡとかＫＧＢなんて、お金がいっぱいあって、なんだかとんでもない兵器を持っていそうじゃないか。とくにナチスの残党なんて、



「第二次世界対戦に間に合わなかった超兵器」がゴロゴロしていそうだなあ。もっとも最近では、ナチスの残党は高齢化してしまったし、CIAは財政赤字、KGBはペレストロイカというふうに、みんな貧しくなってしまったけどね！

こういったなさけない(？)組織に頼らないとすると、敵は秘密結社やテロ組織ということになるのかな。たしかに〝秘密結社〟というのは、ようするにわけのわからないことが売物の組織だから、まあ何を出しても問題ないわけだ。もっともひとつ間ちがえると、特撮番組ノリのコミカルRPG（ようするに『ルール・ザ・ワールド』）になってしまうから、さじ加減が難しそうだなあ。

第121夜 現代に来た冒険者たち

もちろんRPGにはいろいろなやりかたがあるから、たとえ日本を舞台にしたとしても、なにか特別な制約を受けるわけじゃないんだ。たとえばアメリカなどで出ているRPGのシナリオを見ると、ファンタジー世界のキャラクターを、現代に放り込んだやつもあるんだよ。まあタイムスリップとか異次元へのトビラとか、理屈ならいくらでもつけられるからね。もっともこういったシナリオは、長年RPGをプレイしてきたファンがおもしろがりそうだなあ。

そしていつものように、とあるゲームでの話。マスターは最近マンネリ気味の冒険者たちを、現代の日本に送ってやろうと思いついたんだ。

●

「きみたちが入ると、後ろで青い影が閉じて、あたりが回りだした。そして気がつくと、きみたちは知らない町にいる」

「あ、またトラップだなぁ！」

「あたりの様子は？」

「石造りのような高い塔と、奇妙な格好をした人々、それにあたりを埋めつくすような怪物どもが見えるよ」



「怪物ぅ？　どんなやつだ」

「金属のような光る皮膚をもって、奇妙なうなり声を出すやつだ。よく見ると中には人が入ってるみたいだ」

「えーっ？　いったいどこなんだ？」

とかなんとか言ってるところで、マスターに電話がかかってきたんだ。しょうがないからゲームのほうは一時中断。プレイヤーはひそかに相談をはじめる。

「なんか変だな！」

「そう、どうもこれはトリック・シナリオじゃないかな」

「舞台は……現代かな？」

「そうだと思うよ。怪物って車のことじゃないかな？」

と言ってる間にマスターが帰ってきた。そこでプレイヤーのほうは、とりあえず逃げだしたんだ。

「とりあえず走って物陰に隠れるよ」

「まわりの人たちが、きみたちの姿を見て騒ぎだした。やがて青っぽい服を着た男たちがあらわれ、きみたちに向けて火を放つ武器のようなものを撃ってきたぞ」

「おい、ちょっと！　それって警官がピストルを撃ってきたんじゃないの？」

あれ、ばれたのかな、という顔をするマスター。でもそれくらいでメゲてはいけない。面の皮が厚くなくちゃ、RPGのマスターは務まらないんだ。

「そうかなー。でもね、きみたちのキャラクターは、そんなこと知らないはずだよ」

だがそこまでわかれば、プレイヤーにも反撃がある。

「でもさ、俺たちまだ何もしてないよ。だったら警官がピストル撃ってくるのは変じゃないか！」

「そうかな……だったらおかしな格好をしてる連中、ということで、尋問するために捕まえるぞ」

「それも変だよ。だいたい日本では、ゴジラが電車に乗っていても、みんなぬいぐるみだと思ってあやしまないんだぜ。だったら単にRPGキャラの格好してるだけじゃ、警官が捕まえようとは思わないよ」

「格好だけならヘビメタバンドのほうが、よっぽど異様だぜ！」

うーむ、否定できないなあ、と思ったマスターは、しばし考える。

「鉄砲刀剣類所持違反だ……」

「えっ？」

「その武器、刀とか斧とかが、物騒だと判断したんだよ。文句あるまい！」

こんどはプレイヤーが考える。

「でもさ、真剣だかどうかなんて、ちょっとわからないぜ」

「そうだな。人を斬ったのならともかく、警官じゃまずわからないよ」

「だいたい今どきの警官が、剣なんて見たことがあるわけないじゃないか」

マスターはふたたび考えに沈む、そうだ、これなら絶対だ！

「そこの女戦士を逮捕する！」

「なんで？」

「軽犯罪法違反。露出過多。俗に言う猥せつ物陳列罪だ！」

第122夜 青春するRPG

うーん、やっぱり現代を舞台にするとなると、ファンタジーＲＰＧではちょっと苦しいみたいだね。やっぱり現代日本でのＲＰＧには、それなりのルールが必要なのかな。

たとえばＲＰＧに限らず、ネタを探すのなら、コミックの世界をあたれ、という鉄則があるんだ。そこでコミック誌をいろいろ見てみると……これはＲＰＧになるのかなというのが１本あったよ。もちろん『バスタード』！

まあ、それはさておき、最近は意外と殺伐としてるね。傭兵ネタ、マル暴ネタなどがやけに目立つよ。やっぱり現代の風俗は荒廃してるのかな？

スポ根マンガもあいかわらず多いけど、こいつはまずＲＰＧにはならないんだ。昔ながらのパターンで、主人公がたいがい超人なんだもの。それよりは恋愛ネタのほうが……。

そういえばもうずいぶん昔で、たしか10年前くらい前だけど、学園ＲＰＧというキャッチフレーズで売り出した『キャンパスライフ』というゲームがあったなあ。もっともこのゲームは、慶応大学のサークルがつくった同人ゲームだから、一般ではほとんど入手不可能だったね。

ゲームの内容といえば、たしか東京での大学生活をＲＰＧ風にしたものだったなあ。まず学校を選び、下宿を選び、アルバイトを選び、彼女をつくって……というふうに進むゲームだったんだ。

キャラクターには体力と金のレーティングがあって、アルバイトをすると体力が減るけど金が増える、といったシステムだったね。笑えたのはイベントで「新興宗教にひっかかる」と、体力と金を共に失ってしまうんだ！

まあ、今から考えると、ＲＰＧのようなキャラ性はあるけど、パーティを組むといったチーム的性格はなかったね。つまりイベントを楽しみながら、プレイヤーがそれぞれの目的を追うわけで、まあボードゲームの仲間に入れたほうがいいゲームだったね。

おっと、そうだ。この『キャンパスライフ』は、５、６年前にいちど復活したんだって。その名も『マクロスライフ』！　ようするに『超時空要塞マクロス』（だったっけ？）のキャラを使って、恋愛ゲームをやろうというんだ。こちらは完全なボードゲームだったけど、けっこう人気があったなあ。作者は本誌のオタククラブに連載を書かれてる多摩豊先生だったよ。

というわけで、学園ものＲＰＧというのは、なかなかおもしろそうなネタなんだけど、それを恋愛とかスポ根とかに絞ってしまうと、どうしても個人別の目標を追究するゲームになってしまうんだ。ファンタジーＲＰＧでの仲間を組む楽しさがないんで、ちょいと残念だね。



あ、そうか、同じ学園ものでも『セントエルザ・クルセイダーズ』みたいなストーリーなら、かなりＲＰＧっぽく仕上げることができるかもしれないなあ。あの話では、ちゃんと５人のキャラクターが、パーティを組んで活躍していたし。

そうだ、そういえばたしかイラストレーターのBLACK POINT先生も、ＲＰＧファンのひとりだと言ってたなあ。だったら松枝先生と組んで、ひとつ『セントエルザ』のＲＰＧでもつくってくれないかなあ。

第123夜 ファンタジーをやるなら……

というわけで〝日本のＲＰＧ〟がネタだったので、ここまではあえてファンタジーの話を避けてきたんだけど、最後にひと言、

「もちろん日本でファンタジーやったって、別に悪くはないのだ！」

と宣言しておこう。

だってファンタジー世界というのは、そもそもが無国籍的な世界だからね。たしかに西洋人の過去から生まれた部分が多いけど、古代と中世がまじりあっていたり、広い地域の社会風俗がまざったりと、さまざまな要素がごっちゃにされてるんだ。だったら日本人が、そういったファンタジー世界を使ったとしても、別に悪くはないはずでしょ。

ただしボクの論理からすると〝ファンタジー世界＝英米の伝統〟ではないから、土地や人物の名前に英語を使うのは、なるべくさけてほしい気がするんだ。トールキンなどはもともと言語学者だということもあるけど、エルフやドワーフの言葉を一生懸命に考えてるよ。やっぱり別世界をつくろうという、努力のあらわれだろうね。

もちろんやりすぎは良くないよ。あまり造語が多すぎると、話の内容がすぐに理解できないという欠点もあるんだ。だけどたとえば登場人物の名前がジョン、ポール、ジョージ、リンゴの４人組ではねえ。

いや、まてよ、これはこれでおもしろいかな……？

RPG FAN CLUB ファン倶楽部

女の子の投稿も増えてきてるし、来月からはテーブルトークRPGのページとしてファン倶楽部拡張ということになったし、なんだか目の前がぱっと明るい感じだなあ。今月もはりきっていくぞぉーっ!!

送り先
〒102 千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
RPG-FAN-CLUB係



※覚えたての魔法のよろこびを…だって。女の子の発想はかわいいね♡
▲千葉県／渡辺久美

クトゥルフお好きですかあ!?

異様な姿の邪神たちとの身の毛もよだつ邂逅(なにせ簡単に発狂してしまうほどだもんね)がクセになるとかならんとか。なに、知らない？ そういう人はラヴクラフトの本を読んでみよう。


▲兵庫県／じぇぐなじぇい
※おーっと、不敵な挑戦をつきつけてくれるじゃないか。受けて立つ奴は？



▲香川県／写真部OB
※クトゥルフの話題で盛り上がってるカップルってのも珍しいなぁ



▲山口県／冨村ちかし
※すっかり常連である。どこに顔を出してもマイペースをつらぬき通す姿勢がえらいっ！



▲東京都／K²
※「ニャアくん」と「忌しき狩人」だそうな(しかし、絵のうまい奴だなあ)



▲埼玉県／櫛谷和也
※ゲームの感想をもっといろいろ送ってくれーっ


▲兵庫県／いけだ ただし
※'88年4月号にクトゥルフの話題で載ったのは僕だって言いたいんだろ



▲神奈川県／ガタノトーア
※風のもの「イタクア」。これは、すっごく雰囲気でてると思うぞ！

告知 テーブルトークのページができるぞぉ！

みんなの応援の甲斐あって、RPGファン倶楽部が増ページだ！ クロちゃんのお助けコーナーも加わり、テーブルトークRPGの話題をもっともっと充実させていこうと思う。意見や要望送っておくれ。

RPG☆フリースペースだよん

余談だが、「笑劇場なくなっちゃやだ」と大騒ぎしてた常連およたまくん。別にやめちゃったわけではないってのはもうわかってるね。みんながグレードの高いハガキを送ってくれればきっと載せるぞ！

●今月のごひいき●



▶宮崎県／俺はけうま

※9月号の「RPG大宝典」でスタートセットが当たった果報者。よいしょに励めよ

●MY PLAY名場面●



▶兵庫県／上杉あきら

※最近この手のネタが多い。現実と混同しないようにね

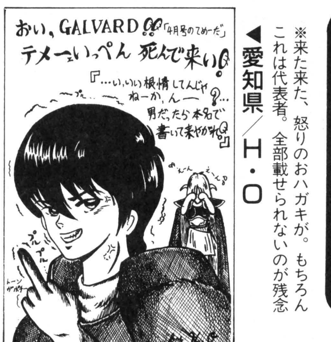
●笑劇場●



▶兵庫県／MAKOTO★

※うーん、どっかで見たことありそうなギャグだな。でも女の子がかわいいから許す

●4月号のGALVARDへ●



▶愛知県／H・O

※来た来た、怒りのおハガキが。もちろんこれは代表者。全部載せられないのが残念

●魔法の詠唱について●

東京都／アルカナ、他

4月号でR・Kさんが、火の精霊の召喚法を紹介してらしたようなので、少し補足したいと思います。

まず、R・Kさんがハガキで書いていた召喚法はあれですべてではなく、魔術の修業の中のほんの1ステップにすぎません。そういった魔術のあれこれについては、オカルト方面でいろいろ本が出ているので参考に読んでみるとおもしろいですよ。

ただ、ぼくの思うところでは、魔術師というのは、それぞれ修業の中で自分に合った独自の詠唱やポーズをあみだすものではないでしょうか。鬼丸くんやその他こだわり派の皆さんも、「正式なポーズが…」とかいうんじゃなくて、自分で考えて納得できる「カッコイイ」ポーズで処理したほうがイメージに合うし、プレイがきまると思いますよ。

※いくつか寄せられた意見を抜粋してまとめてみたけど、どうかな？

モンスター百物語

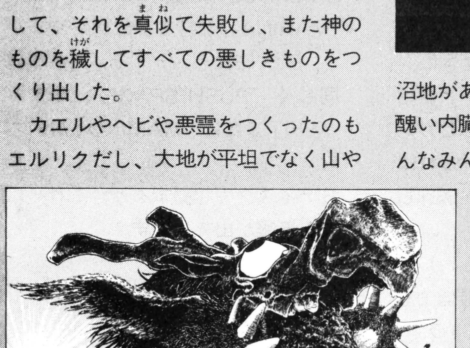
その19

悪魔エルリクの巻

イラストと文
大野真実

エルリクはアルタイ人の信仰に登場する悪魔である。たくましい肉体をそなえ、炭のように黒い目をもち、ひざまで届く長いひげをたくわえたこの悪魔は、神ユルゲンが太初の宇宙においてすべての良きものをつくったのに対して、それを真似(まね)て失敗し、また神のものを穢(けが)してすべての悪しきものをつくり出した。

カエルやヘビや悪霊をつくったのもエルリクだし、大地が平坦でなく山や沼地があるのも、神がつくった人間に醜い内臓や不完全な魂があるのも、みんなみんなエルリクの仕業(しわざ)なのだ。

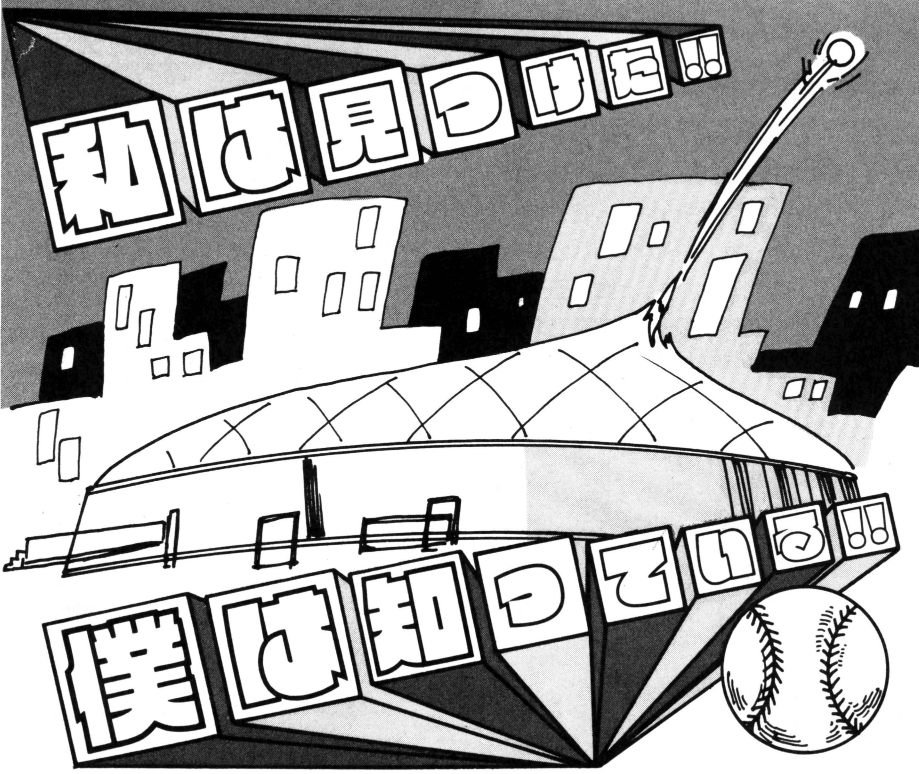


いまではエルリクは冥界の王として地下世界に君臨し、人間の涙を集めて流れるトイボドム河にある暗い宮殿に住みながら、そこから人間や動物に病気を送って、魂を自分のところに集めている。

病気の苦痛はエルリクの使者が病人の魂を死者の国に連れていってしまうためにおこるのであり、シャーマンはその魂を取りもどすために、いくつもの障害(ブータク)を越えてエルリクのもとへ向かうのである。



〈参考文献〉
『シャマニズム――アルタイ系諸民族の世界像』
ウノ・ハルヴァ著／田中克彦訳（三省堂）



毎月、おたより、ありがとう！突然ですが、お知らせとおわびがあります。なんと、来月よりこのコーナーが少し、変わります。といっても心配しないで、なくなるワケじゃないよ。いままでどおり、(得)・(驚)・(笑)・(物)・(勝)情報をドシドシ送ってください。また、採用された人には「大江戸情報網」より称号と賞品がでるというシステムも変わらないから、安心してネ。さて、おわびですが、4月号のヴェイグスの面セレクト技に一部、誤記がありました。ゴメンなさい。正しくは、 — VEIGUES AREA SELECT MODEと打ちこんでください。(裏)技を送ってくれた相田さん、小畑さん、並びに読者のみなさんにザンゲ！

秘技！(得)情報

王子ビンビン物語

PC-8801 SR X1シリーズ

和歌山県御坊市　ビンビン

動き回らずに敵が出る方法を見つけました。敵を倒したら、その場所でテンキーの5を押し続けるだけ。これを使えばあっという間にレベルが上がります。

(編) 別に5でなくとも、テンキーの2、4、6、8以外で王子が足踏みするキー（リターンキーなど）でもOKだ。でも、この方法は使う場所とヒットポイントに注意しておかないと、何度も死んでしまうから気をつけよー。

Mr. プロ野球

PC-8801シリーズ

大阪府豊中市　福田　哲

あの少ないステップ数（10）を15、17、18、…と増やす方法を見つけました。やり方はカンタン！　つぎのとおりです。

1. メニュー画面のとき、コマンドを入力せずいきなり試合をはじめる。
2. “しばらくおまちください”の指示が出て、1ドライブのアクセスランプが点滅したら、すぐリセットを押す。

と、これだけ。はっきりいってタイミングがすべての、セコい(裏)技です

(編) セコいかもしれないけど、最初からステップ数が多いと、そのぶんたくさん指示ができるから使えると思うゾ。リセットのタイミングがちょっと難しいけど、試す価値はある！

野球道

PC-8801シリーズ

愛知県名古屋市　キア・リモタカ

内野安打を打つ方法です。
ランナーをセカンドに置いたときに、「作戦」モードで「進塁打狙い」を指示すると、バッターはほとんどセカンドベースへの打球を放ちます。これはショートが受けてファーストへ送球しても、楽々内野安打になる!!
しかし、失敗すると（2割ぐらい）投手ゴロになってしまいます。最低でも進塁できますが、「ヒットエンドラン」の方を選ぶと3塁フライになり進塁できません。

(編) ゲーム画面はわりとほのぼのしていておもしろい。でも、内容はけっこうきついゲームだったりするんだな。ちゅーことで、確実に進塁できるこの技はおいしいんだけど、2割以上失敗してしまうのはちょっときついな〜。これがもっと低ければ、文字どおりの必勝法なのに…。

エグザイル XZR II

PC-8801 SRシリーズ

北海道登別市　川口隆行

デバッグモードと(裏)ゲームの情報です。

1. デバッグモード
ミュージックモードに入って“PUSH SPACE”と表示されているとき、「MARINA」と打ちこむ。
2. (裏)ゲーム
同じく“PUSH SPACE”のとき、「MIKI」または「MAMIKO」と打ちこむ。

Bディスクで起動すると、これらに関する情報が出てきます。

(編) この(裏)ゲームはけっこう速い！　だからFH以降のマシンでは4MHzにしてからやったほうがいいぞ。

クリムゾンII

PC-8801 SRシリーズ

東京都練馬区　伊藤　建

みんながなんでも装備できちゃう技です。

仲間がそれぞれのクエストを終え、主人公が登場してからの話です。それまでは店で売っている武器・防具はすべて装備できましたが、主人公の登場以後は仲間によっては装備できない武器・防具も出てきます。しかし、以下の手順を踏めば、だれでもなんでも装備することが可能です。

1．装備したいアイテムと装備可能なアイテムを用意する。

2．先に装備したいアイテムをその仲間に渡し、あとからその仲間が装備できるアイテムを渡す。

3．"そうび"コマンドを使って装備できるアイテムを装備する。

4．すると、なぜか装備したいアイテムを装備したことになる。

つまり、"そうび"コマンドで装備したアイテムより前に、それと同類（剣とか盾とか…）で装備できないアイテムを持っていると、その装備できないはずのアイテムを装備してしまうのです。

なお、一度装備してしまえば、ほかのアイテムは売っても捨ててもOKです。

㊞　"どうぐ"コマンドで見る限りでは気がつかないけれど、"そうび"コマンドでしっかり装備しているという、芸の細かい技。武器は使うキャラクターによっては向き不向きがあるから、装備するかどうかは好みの問題。でも堅固な防具がキャラクターに関係なく装備できるのはいい。こいつぁ、ちょっと得した気分になるぜ。

ロードス島戦記

PC-9801シリーズ

東京都足立区　小山

すごいアイテムを発見しました。じつはブレードの宿で手に入る「アサッシン用特製ダガー」なんです。これはCAMPで装備しようとしてもやけどをしてしまって装備できません。ですが、戦闘中に道具として使用すると、なんと装備できてしまうのです。

アイテムのデータは「命中率AAAA、攻撃力BB、片手持ちウェポン」という、かなりの命中率を誇っており、たぶん最強でしょう。

P.S.姫を助けずウォートにも会わず、ミノタウロスの迷宮にも行かなかったけど一応クリアできたよ。

㊞　そ～なのか。気がつかなかったなぁ。命中率AAAAなんてそうたくさんあるわけじゃないから、これはかなりのスグレもの。おそらく片手持ちの武器では最強じゃないでしょ～か。

新九玉伝

PC-8801 SRシリーズ

岡山県倉敷市　片山秀作

ミュージックテストモードを見つけました。

方法は簡単で、Mキーを押しながらディスク1を立ち上げるだけです。すると22曲のBGMと6つの効果音のメニュー画面になります。

あとは2、4、6、8のキーで選曲、スペースキーで聞くことができます。

このゲームはなかなか音楽がよいのでゆっくりと聞きたい人も多いはず。

㊞　BGMだけじゃなく、効果音まで聞けるのはよい。アクションシーンでは落ち着いて聞いていられないから、こーいったモードはぜひ欲しいね。

スタークルーザー

PC-8801SR
PC-9801シリーズ

千葉県千葉市　鶴岡勝利

ミュージックモードを見つけました。タイトルデモ中にテンキーの5とリターンキーを同時に押すか、起動時からずっと押し続けると、画面がミュージックモードになります。

㊞　こちらはBGMのみだけど、オープニングデモの音楽までしっかり聞けるのだ。個人的には効果音などもあったらうれしかったゾ。

ミッドガルツ

PC-9801シリーズ

東京都板橋区　田浦久義

ミュージックモードを発見しました。最低でも1面（ヨシュア関連のイベント）はクリアしてから、f・3を押し、"VISUAL SELECT no.××"を出します。そこでf・3を押しながらf・1とf・5を押すだけです。

つぎの曲へはスペースキーで移ります。

㊞　ゲームの方はちょっと難しいけど、音楽は幻想的な感じのものが多いので、ひと息入れたいときのBGMにいいゾ。

とゆーわけで、なんだか今月はミュージックモード関係の情報が多かったなぁ～。

笑撃！㊝情報

ラストハルマゲドン

PC-8801 SRシリーズ

東京都多摩市　吉田征威

サルバンのパーティで楽々「愛と優しさ」を得る方法です。

まずサルバン・パーティのキャラクターにアームシェルを装備させます。そうすると、装備させたキャラクターの各パラメータが"？"になり、戦闘シーンで敵が必ず逃げてくれるので、簡単に取ることができるようになるわけです。

㊞　これはサルバンに限った話ではなく、要はアームシェルがあればいいのだ。また、敵は「必ず」逃げてくれるわけではない。アームシェルを装備したキャラクターは攻撃されない攻撃できないという、へ～んな技なのだ。うまく使えば㊝になるところがエライぞ。

イースII

PC-8801 SRシリーズ

福岡県筑紫野市　野田　明

アドルが魔物にされてから脱走者の隠れ家に行くと、扉を閉められてしまいます。その扉の直前でデータをセーブ、ロードして扉から離れると扉が開いてしまいます。でも中には入れません。扉をスクロールアウトすると入れることがあります。

㊞　扉の開いた空間に向かってファイアの魔法を使うと確実に入ることができるよ。が、そうして中に入ると、ある情報を聞き逃してしまうから、あんまり勧められないゾ。でもって㊝にもならないハマリ技なのだ。でも、ミョーに笑えるから許す！



ケイ　ねえ、クロ先生、見て、見て。
クロ　おお、これは！　すごい！
編　どうしたんですか？　ケイちゃんが丸一日ドジをしない記録をだしたとか？
ケイ　失礼ね。ドジらない日くらい、いくらでもあるわ。そりゃ、1日に3回バッグをなくす日だってあるけどさ。
クロ　また、話がややこしくなってる。そうじゃなくて、読者からのお礼状。
編　へー、めずらしい！
ケイ　でしょ？　わざわざ、お礼だけのために茨城の芦川クンがハガキをくれたの。
クロ　うれしいねえ、こういうことがあると、また、やる気が出てくるね。
ケイ　はい。今後もバグ情報なども含め、がんばって、読者のみなさまを助けてまいりましょう。

読者のみなさまへ

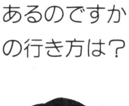
お知らせです。来月から、このコーナーが新しく生まれ変わります。もちろん、ゲームの質問はドシドシ受け付けていきますが、それに加えて、もっと、読者のみなさまの声を反映するページになるでしょう。え？　どんなふうに変わるかって？　それは見てのお楽しみ（じつはまだ考えてる最中だったりして）。では、みなさまご〜う、ご期待！　クロ、ケイ、編

イース



●初めまして。『**イース**』で弱りきっている少年です。ヒントでいいですから、教えてください。まず、ロダの木はどうしたら、ヒントをくれるのですか？　つぎに銀のハーモニカはどこにあるのですか？　最後にダームの塔への行き方は？

〈北海道札幌市・若松純〉



●おい、おい、何度も言うが、質問してくるときは、自分の現在の状態について書いてきてくれたまえ。とりあえず、ある程度わかってる人だと仮定して答えるぞ。キミの質問の答は、すべて廃坑にある。まず、ロダの木と話すためには、廃坑のなかにあるアイテムが必要なのじゃ。つぎに、銀のハーモニカも、そのそばにある。最後に、ダームの塔へ行くには、まず、神殿と廃坑をクリアして、3冊の本を手に入れなければならない。だが、ほかの質問からキミの現在の進行状況を推測すると、まだ、まだ、こりゃ、先の話のようじゃな。とりあえず、目の前のことを片づけたまえ。

デスブリンガー



●『**デスブリンガー**』で、どうしても先に進めなくなったので教えてください。シュターケルが話をしてくれませんが、どうしたらいいのですか？　つぎに錠開けの技能はだれが教えてくれるのでしょうか？　ちなみにパーティのメンバーはラーラアルカス、フォボック、ゼノズバルフです。よろしくお願いします。

〈北海道札幌市・西村延幸〉



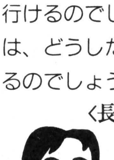
●キミの質問は、なかなか、鋭いところを突いておるぞ。このゲームでは、どうしても、こいつを仲間にしておかなきゃいけないというケースは少ないのだが、シュターケルだけは一度は仲間に入れて錠開けの技能を教えてもらわなければ困るのじゃよ。そのシュターケルと話すためには、酒場で人と話すべし。このゲームを解くコツは、人とよく話すこと。そして、気になる場所があったら、いろんな時刻にそこへ行ってみること。イベントや出会う人が時間帯によって決まっておるからなんじゃよ。酒場へ行くべき時刻？　そりゃ、夜に決まってるだろう？

マイト アンド マジック2



●どうか、助けてください。『**マイト アンド マジック2**』を、買ってから1カ月、キャラクターもレベル11前後に育ったのですが、キャッスルキーが手に入りません。すべての寺院に寄付はしたのですが、フェルデカーブの泉が見つからないのです。ミドルゲートでノルドンナが言っていた「ポータルを利用して全部の町に行き」というのが気になるけど。どうしたらキャッスルキーの手に入るフェルデカーブの泉に行けるのでしょうか？　あと、氷原では、どうしたらダメージを受けなくなるのでしょうか？

〈長崎県北高来郡・草野慎史〉



●おやおや、簡単なところなのに、きっと、うっかり見落としてしまったのねえ。そして、どんどん難しく考えてるみたい。まず、ポータルっていうのは、ミドルゲートで言えば「貧乏人の通用門」がそれ。町から町へ通じる門のことなの。キミだって、使ったでしょ？　でもって、泉のほうはミドル

ゲートにあるのよ。座標は(15、15)。ここに寺院でもらった金貨を放りこめば、キャッスルキーが手に入るわ。さーて、氷原のほうは、A１の山のなかで、呪文を探して。プレーンに入るために必要な呪文なんだけど、これを唱えれば寒さも平気。もっとも、見つけるためにも氷原を通る必要があるわね。テレポートの魔法を使ったり、ダメージを受けるたびに回復魔法を使って、なんとかがんばって。ただし、強い敵が多いから、もう少しレベルが上がってからのほうがいいかもね。

戦国ソーサリアン

●初めまして、クロ先生。ボクはいま、『**戦国ソーサリアン**』をやっています。そこで質問！　シナリオ弐で、本能寺の抜け道から外に出た後、聖なる石を探しに行ったのですが、カギが見つかりません。４月号の付録を見たところ、カギを手に入れるには、まず風神・雷神と戦わなければならないということがわかりました。ところが、どこに行っても風神・雷神がいません。そこで、どこに行ったら会えるのか教えてください。もう、ボクは先生に頼るしかありません。お願いします。

〈香川県善通寺市・吉村学〉

●そうじゃなあ、もう、山伏は知っているだろう？　ならば、まずは彼と会って、よく話を聞きたまえ。さて、つぎに二条城で滝川が死んでいるのも見ているだろうね？　あそこはくさいぞ。あの先の壁を調べてみるといい。では、がんばりたまえ。

XZR

●編集部のみなさん、こんにちわ。『**XZR**』というゲームを買ったのだけど、はじめ４ステージぐらいまでやって、もう一度最初からやったら、紹介状というものがなくなってしまった。だから、どの町のブラック・マーケットに入っても、「紹介状のないヤツには売らないぜ」となって、アイテムを買うことができない。紹介状というのは、見つけたのではなく、最初からあったものなので、どうしたらいいのかわからない。何度最初からやり直しても、同じだった。せっかく買ったゲームが、こんなふうになってしまって、悲しいよー。コンプティークの「RPG&AVGお助けコーナー」だけが頼りです。どうか、お願いします、コンプティークを毎月買っているから、教えて！

〈福井県勝山市・のりはジュピタ〉

●ああ、悲しきかな、かんちがい！　一度やったゲームをやり直すと解けたゲームまで解けなくなることってあるのよね。もうわかってるつもりで、前回はやったことも飛ばしてしまうから、そういうことが起きるのよね。じつは紹介状は最初から持っているアイテムじゃないのよ。１面のバグダッドの都で手に入るの。忘れたかな？　ほら、墓の管理人に寄付したのを覚えてない？　情報は知ってるもんだから、お金をあげずにいるでしょ？　さあ、気を取り直して、もう一度がんばって！

XZRⅡ完結編

●お助けください。これがわからないと、先へ進めません。質問したいソフトは、『**XZRⅡ完結編**』です。わからないところは、インド編のバイヨンなんですが、森が邪魔して、建物の入口までたどりつけません。どうか建物までのルートを教えてください。ボツにされたら、このゲームをクリアできないよー。だから、お願い。お教えてください。

〈東京都杉並区・中川和俊〉

●うーん、教えてあげたいのはヤマヤマなんだけど、出張教授にでも行かないと、教えきれない感じなのよね。あそこは、ここを通るとわかっていても、ちょっとずれただけで入れなかったりするの。おおよそのコースを言うと、出発点の２、３歩上から、右へ。画面の端のほうまで、だいたい、平行に移動したら、やや上に行き、左へ戻り、上へ。気持ちとしては、「コ」の字を下から書いていく感じ。森の木のすいているところを狙いつつ、ジワジワ移動していくしかないわね。ワタシなんて、不器用だから、一度は入ったのに、なかで死んだら、つぎに入ろうとしても森ではまっちゃって、何度もリセットしたのよ。キミも入口まで着いたら、セーブしておきましょうね。それでは、ガンバってね。



XZRⅡ完結編

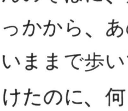


●ケイ先生（クロ先生、ごみんなさい）いま、ボクは『XZRⅡ完結編』をプレイしています。で、4面の鬼ガ島のアクションシーンでツルハシを見つけたのですが、使いみちがわからず、困っています。どうか、救いの手をさしのべてくださーい!! 現在のレベルは26、アイテムはユーグの手紙、カムルの魔石、ルーミーの首飾り、羊のプリズム、ブラーフマナ、マニの生血、マニの遺骨、ウパニシャッド、牢獄のカギ、ツルハシです。マップをつくりましたが、だめです。P.S. クロ先生がきらいではありませんが、ケイ先生が『XZR破戒の偶像』の質問によく答えているからです（クロ先生ごめんなさい)。だから、ケイ先生、よろしくお願いしまーす。

〈東京都品川区・おろかなサドラー〉



●クロ先生のことは気にしなくていいわよー！ 適当になだめておくから。ゲーム別に担当が分かれていて、キミのお察しどおり、『XZR』はワタシにおまかせ！ さーてと、キミはマップをつくったのなら、もう、仁寛さまは見つけてるでしょうね？ まだなら、まずは探して。ツルハシを見つけた場所のなかに、仁寛さんのいる牢獄への扉があるわよ。さて、そこへたどりついたら、よく観察してみましょう。扉は半分しか開かなかったけど、仁寛さんのそばに、穴があったでしょ？ どっかから、あの穴に出られないかな？ いままで歩いていて、カギを使って開けたのに、何もなかった牢獄がいくつか、あったでしょ？ ツルハシを持って、そこへ行きましょう。徳島県のスキュラクンも、これで、わかったでしょ？ じゃあ、がんばってね！



●『XZRⅡ完結編』の質問です。6面のシッキムで、ふたつのマンダラ図を壁にはめこみましたが、その後、どうしていいのか、わかりません。ちなみに、いまのレベルは34です。このあと、どうしたらいいのでしょうか？ 教えてください。

〈新潟県柏崎市・坂井洋〉



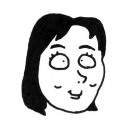
●同じ質問が、大阪の和田クンからも来てたわ。ふたつめをはめこんだ後、なにやら、声が聞こえなかったかな？「オレは白い部屋にいる。待っているぞ」って。さて、ここからは、「マンダラをひとつだけはめた後がわからない」北海道の佐藤クン、「マンダラをはめる場所がわからない」福井の孔雀クン、兵庫県の安武クンも、よく読んでね。マンダラをはめる場所も、最後の敵の居場所もすべては、あの場所のなか。できるだけマップをつくりましょう。同じようなところばかり出てくるので、混乱するかもしれないけれど、逆にいうと、ドアを入っただけで、その場面にはほかに扉がいくつあるか、どのへんにあるか、わかっちゃうってことよ。そして、ほとんどの面には、扉はふたつだけ。入ってきたのと、ちがう扉に進めばいいわけ。ひとつのタイプの場面だけに扉が3つ、あるの。だから、慣れてきたら、マップは「Aの扉を入り、右下のBの扉。Bの扉を入ったところは、ほかにCとDの扉があるので、まず、Cに進んでみた」といった簡単なメモでもOK！ また、宝箱は同じ場面に来たのかどうかの目安になるのよ。どんどん中身を取れば、宝箱が開いてる場面は、前に来た場面ってことがわかるでしょ？ 取るだけ取って、捨てちゃってもいいんだもん。さあ、みんな、がんばって！ エンディングは、もうすぐよ！



●初めまして、クロ先生。その他、ケイちゃん、ササキさんも！ 『XZRⅡ完結編』で、はまっちゃいました。ただいま6面の途中ですが、マンハッタンのU.N.のおじさんから、シッキムの町へ行けと言われて、来てみると、THE END。シッキムに抜け道はないし、マンハッタンへ行ってみても、地下道に入れなくて、ほとんど、どこへも行きようがありません。ちなみにシッキムの武器屋の人から、呪文は聞いてあります。このまま、シッキムとマンハッタンの一部を往復しつづけるしか、わたしのサドラーはなすすべがないのでしょうか。どーか、わたしに一筋の光の道をお与えください。よろしく、お願い申し上げたてまつりそうろう。

PLEASE HELP ME!! どうか、私に愛の手を!!

〈奈良県生駒市・イースⅢ〉



●はい、はい、その他のケイちゃんが、お答えさせていただきやしょう。しかし、「THE END」なんて書かれたら、びっくりするよ！ そんなところで、死ぬことあったかなあって、考えちゃった。ようするに行き詰まったって、言いたいわけね。キミは呪文を教わったとき、メッセージをちゃんと読まなかったんでしょう？ 2本の木の間で呪文を唱えるようにと、言われたのに。シッキムの教会の裏に、木があるでしょ？ あのちょうど、真ん中あたりに立ってごらんなさい。キミのサドラーも、さっそく、呪文を唱えはじめるはずよ。さあ、エンディングへ向かって、がんばれ！ 愛と感動のラストがキミを待っている(かな？)。

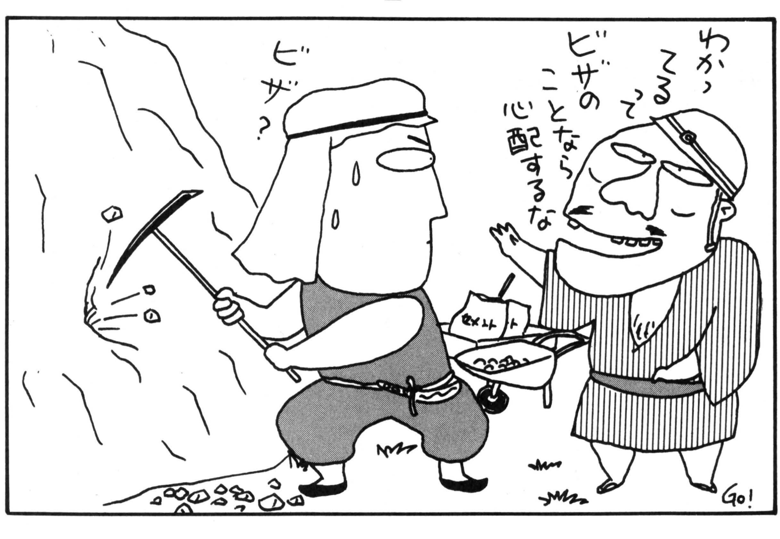


TABLE TALK RPG



●クロ先生、『D&D®』で質問があります。これを考えると夜も眠れません。ぜひ、お教えください。
①エルフがアライメントチェンジ（性格の変更）のアイテムを身につけたとします。そして、そのエルフの性格がローフル（善）やニュートラル（中立）からカオティック（悪）に変わったとしたら、ダークエルフになるのでしょうか？
②「ライト」のリバースで、暗闇をつくる呪文「ダークネス」のなかで、エルフはインフラビジョン（熱を見る視力）を使えますか？

〈愛知県名古屋市・ヒョウ〉

●①うーむ、ふつうのエルフが突然ダークエルフになってしまうのか。そりゃほとんど特撮番組の"変身"みたいなもんだね。まあ、ダークエルフについては、いろんな解釈があるけど、ボクの考えでは、ダークエルフは単に性格がケイオスなだけじゃなくて、エルフとは根本的にちがう生き物だと思うよ。だからアラインメントチェンジのヘルムでは、そういった変身はおこらないでしょう。
②インフラビジョンはダークネスでも効果があるよ。

●クロ先生、初めまして。『D&D®』で質問がひとつあります。お答え、よろしくお願いいたします。

魔法のモンスター、コカトリスにかみつかれるか、触れられるかすると石化します。で、コカトリスが死んだ後も、石化の力は残っているのでしょうか？　もし、残っているとしたら、コカトリスの死体を敵に投げつけて、石化させるという攻撃はできるのでしょうか？

〈愛媛県越智郡・梨楓胤沙羅〉



●死んだコカトリス？　さてねえ、どうでしょう。メデューサの首は死んだ後も、見た者を石にする力があるという話だったから、不可能ではないような気もするけどなあ。でもコカトリスの死体を切り取って敵に投げる、なんていうのは、まるでスプラッタ映画だよ。印象が悪いから、やめたほうがいいんじゃないかな。

●『T&T』について、質問があります。よろしく、お願いします。
①フェアリーの女魔術師をつくったのですが（身長18.5cm、体重0.3kg）、彼女はふつうの超小型単弓を使えますか？
②同じく、ジャベリンは使えますか？
③同じく、レザーやブーツなどは特別製にしなくてはなりませんか？
④『D&D®』のクレリックのような、NPCを出したいのですが、どうしたらいいでしょうか？
⑤もし、ユニコーンなどが仲間になった場合、能力値はどうすればいいのでしょうか？　GMが決めていいのですか？
⑥魔法をつくる場合には、やっぱり、溶媒や資金などが必要とされるのでしょうか？

〈大分県佐伯市・ウィズ愛好会会長〉

●①～③フェアリーがそんな武器を使えるわけないでしょ。超小型単弓っていったって、あれは人間にとっての超小型だよ。フェアリーにとっては、焼き鳥の串だって立派な槍じゃないのかな。レザーやブーツは当然ながら特別製でしょうね。ただし、装備したからといって、効果があるのかなあ？
④～⑤は自分で考えるしかないでしょう。わからないときはほかのRPGなどを参考にしたらどうかな。
⑥絶対に必要というわけじゃないと思うけど、溶媒や資金が必要なほうが、ゲームはおもしろくなるでしょうね。

●クロ先生、『D&D®』について、質問があります。どうか、お答えくださいませ。
①炎を発して燃える魔法のソード「フレームオンコマンド」で、洞窟の内部を照らせますか？　もし、できるとしたら、その範囲は松明と同じでいいのでしょうか？
②「ウィッシュ」（願い）によって、城や塔を建ててもらうなどということを許してもよいのでしょうか？
③『マスター　イモータル　ルールセット』や『AD&D®』の日本語版の発売は予定されているのでしょうか？

〈埼玉県三郷市・末永拓士〉

●①フレームオンコマンドのソードは、明かりとして使えるみたいだね。それなら効果はキミのいうように、松明と同じじゃないかな。
②ちょいとムチャな気がするなあ。もしプレイヤーがそんなウィッシュをかけてきたら、ちょっと変な結末にしたほうがいいよ。たとえばなかに床や階段のまったくない塔が出て来るとか…。
③ただいま翻訳中ということだけど、発売日はまだ未定らしいよ。



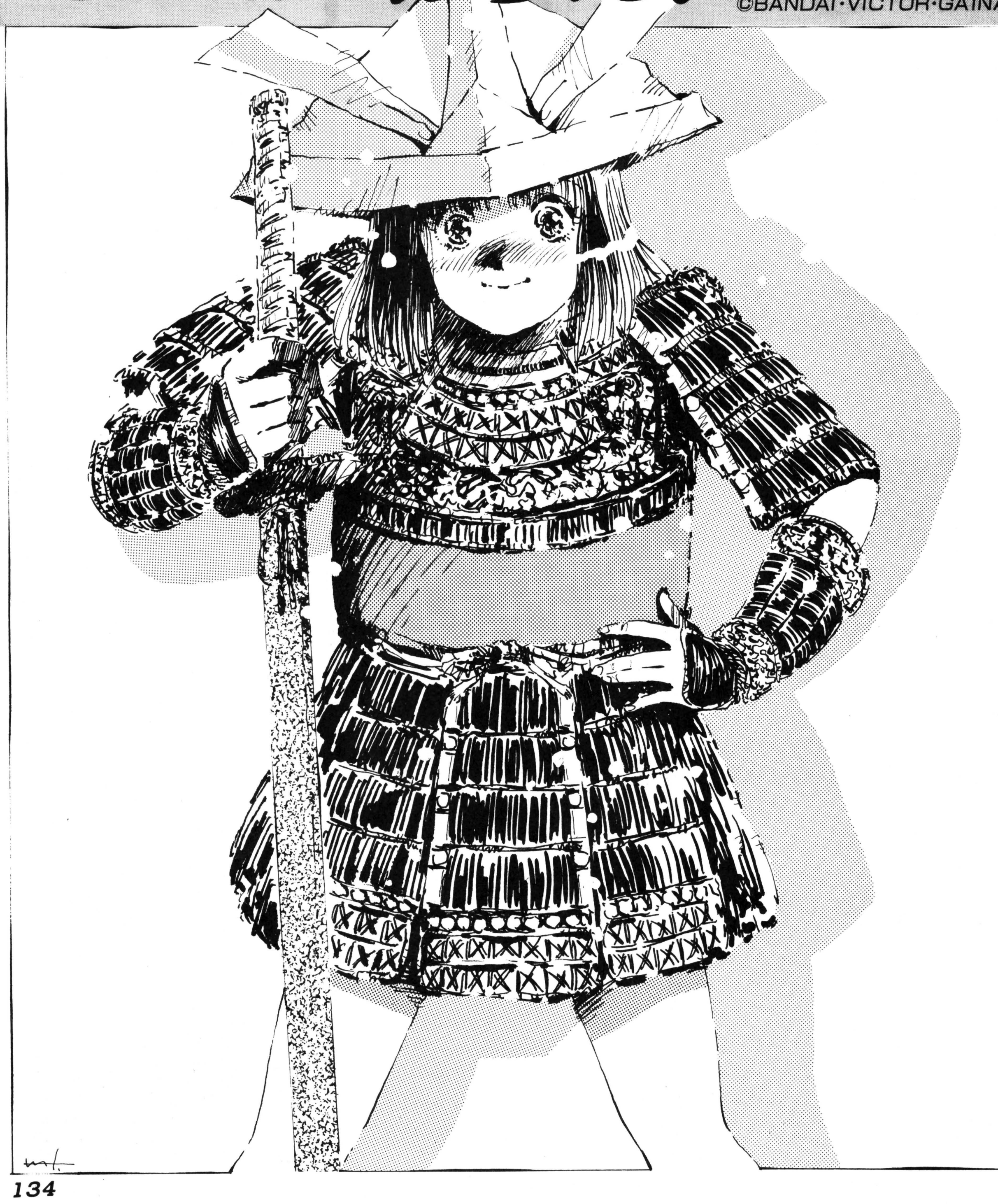
送り先／〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル　コンプティーク編集部「RPG&AVGお助けコーナー」係

『D&D®』その他に関する質問の答えは、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

トップをねらえ!
GunBuster

リーダーチャレンジ#2

原作:OVA『トップをねらえ!』より
ゲームデザイン:黒田幸弘
コンセプト:A.C.M.E.
イラスト:美樹本晴彦
加藤礼次郎
コンピュータプログラム:
M&Fプロダクション




だあじりん
毎回激戦続く最前線からお送りする『今月のトップ』
リポーターは私ザザーン・レゲオがお伝えします
私達が今月のNo.1 ラン＆J.Jよ!!
ラン
J.J
おや？ ＪＪさん大変なケガですね
さあ！早死にしたい奴はかかっといで!!
まずいよ！ラン あんまり派手に暴れると狙い撃ちされちゃうよ!!
は…放せ！ＪＪ!!
マシーン兵器ＲＸ98（その存在は確認されているが型体は不明よってこれは想像図）


ガキン
放せったら!!
わあああああ
ギ
ぐへっ!!
ズバババシュオオオ
おオ!こいつぁ大物だね!!
ザ
いっただきぃーッ!
という訳で 私は仲間を救出すると共に敵上陸艇撃破に見事 成功した訳です!
モグ
モゲ
モグ～!
ツクチャカツクチャ
いや さすがはトップ! 全くたのもしい限り!! では皆さん また来月
オヨーし
ツクチャカツクチャ
ツクチャク

今回のベスト30 (1期生〜4期生)

1～4期のベテランたちの参加は77組。うち、今回の作戦のベスト30に入ったのは以下の13組。この他の参加者（ベテランとして応募したのに、ここに名前のない人）は31位以下。順位は5期の新人も含めた総合順位で、この順位によって追加ボーナスを獲得できる。未参加のものは追加ボーナスなし。

位	認識	ポイント	名前	パイロット(A)	パイロット(B)	帰還
1	2-010	3821	西島達二	チャド・アレン	ジョー・カプラン	×
2	1-010	2990	板垣一彦	コノエ・アキラ	シラギ・ケンジ	×
3	3-067	2864	松本直樹	チャック	ファスナー	○
4	4-079	2631	木村将貴	ジニア	李玄明	×
6	2-081	2247	高野光則	リー・サイレント	ライト・マッホーニー	○
7	4-059	2245	三谷浩之	リン・ミンメイ	早瀬美沙	○
10	4-010	1984	竹林　聡	シルベストロ	シルフィーナ	○
13	3-018	1943	新木貴光	TAKA	MITU	×
15	3-029	1767	岩本邦夫	レナーディア	ラナ	○
17	3-027	1588	上滝次郎	ケーン・ワカバ	リンダ・プラート	×
21	2-042	1420	安田幸彦	東京二	西京子	○
23	4-028	1257	山腰栄一	マックス	ミリア	○
30	1-005	1075	横田　清	ヨコタ キヨシ	オオタ ユウコ	○

通算ベスト10

第1回の作戦からの現在までの通算獲得ポイントのベスト10。このポイントは、参加者ではなく、個々のパイロットの獲得ポイントで集計している。帰還、未帰還は問わない。なお、この順位は追加ボーナスには関係ないので注意のこと。

位	認識	ポイント	名前	パイロット(A)	パイロット(B)	帰還
1	2-010	6372	西島達二	チャド・アレン	ジョー・カプラン	×
2	3-067	6353	松本直樹	チャック	ファスナー	○
3	1-010	5563	板垣一彦	コノエ・アキラ	シラギ・ケンジ	×
4	2-081	3593	高野光則	リー・サイレント	ライト・マッホーニー	○
5	1-005	3479	横田　清	ヨコタ キヨシ	オオタ ユウコ	○
6	2-042	2925	安田幸彦	東京二	西京子	○
7	4-001	2898	小財健太郎	クィラス	ソフィア	×
8	4-079	2813	木村将貴	ジニア	李玄明	×
9	3-015	2671	成瀬良一	カーム・バインツェル	レミイ・ランス	×
10	4-059	2499	三谷浩之	リン・ミンメイ	早瀬美沙	○

1～4期生 未帰還者リスト

今回の作戦で戦死、または行方不明により未帰還となったベテランは以下の31組。今回は、全体的に高い戦果をあげたものの、いままでにないほどの多くのベテランの損失を出した。なお、ポイントはそのパイロットがいままで参加した作戦により獲得した通算ポイントを表している。

認識	ポイント	名前	パイロット(A)	パイロット(B)
1-010	5563	板垣一彦	コノエ・アキラ	シラギ・ケンジ
1-011	646	高岡　学	グロシェラー	エメライト
1-012	2379	杉山孝之	ドラゴンJJ	マドンナSIZUKA
1-017	941	黒田　聡	孫雪華	周循
1-046	612	上田康一	U	K
1-062	1203	谷川康平	ブラッディ=マリー	シェルミー=エル
1-090	113	山川大和	アレーナ	リーガ
2-004	1517	松川博行	ポロン	トロン
2-010	6372	西島達二	チャド・アレン	ジョー・カプラン
2-046	372	宮本行博	鴻上尚二	富田靖子
2-059	191	関　靖則	アルファ	ベータ
2-067	269	小松義宣	小松義宣	木南英之
3-007	735	King	KING	パセ・DONE
3-015	2671	成瀬良一	カーム・バインツェル	レミイ・ランス
3-016	255	中田　健	ケン	ミユキ
3-018	2155	新木貴光	TAKA	MITU
3-021	436	金子貴義	フェイシア・メレイ	シェルア・ロウ・リム
3-027	1878	上滝次郎	ケーン・ワカバ	リンダ・プラート
3-030	154	中村英利	コーヒ・キザカツ	ウョミウト・ウョチイカ
3-031	1197	西本三鈴	クトゥグァ	クトゥルー
3-041	1507	十文字尚	太田　功	熊耳武緒
3-085	1190	鈴木隆司	長沢敦子	長沢かほる
3-093	743	田代文晶	ジェーン・A・ジャーミン	早川千里
4-036	634	山村　昌	マナ・Y・クリス	ファン・F・セシーヌ
4-039	620	永井敬人	Eärendil	Elwing
4-040	653	波多野義之	ういなす	てとらす
4-055	801	川瀬拓也	ヤクタ・セクカ	コウコウ・セイ
4-061	824	中野智仁	ローラン	エスメレー
4-069	221	小島孝文	聖香　澄	ラインハルト・フォン・クライスト
4-079	2813	木村将貴	ジニア	李玄明
4-088	949	原之下来	SKYBLUE	ALES

ガイナックス通信

アニメ『トップ』第3巻、あっと驚く超秘密！

さあ！ お待たせしました。『トップをねらえ！』の第3巻の発売もいよいよ近づいてまいりました。みんなはもうウスウス広告とかアニメ誌の記事で気づいていると思うケド、トップの5話6話にはじつはす——んごい秘密が隠されているんだよね。まさに日本のアニメ界のジョーシキを大きく覆す驚天動地の仕掛けとははたして何かっっっ!! フフフじつはね、6話は白黒なの。えっ？ 読めなかった？ も1度書くよ。白黒なの白黒。しろくろ！ ブラック＆ホワイトなの。しかもビスタ(横長画面のこと)とゆー豪華版だい! この総天然色のサイケデリック時代になんともシブイぜ！ 記憶をたどってみても35ミリフィルムの白黒のしかも劇場版!!(この秘密はまたあとで)のアニメなんかそうそうなかったもんね。えっへん。ま、詳しくはアニメ誌を見てちょ。

んでさっきの劇場版って話なんだけど、じつは6月10日から東京は池袋にあるテアトル池袋で限定ロードショー公開をするのだ！ やったあ、映倫マークだぜえ。しかも1話から6話までの一挙ノーカット上映、行かなきゃソンだぞ。そしていよいよ7月7日、待望の『トップをねらえ！』第3巻が発売される(予定だ)!! お金ためてろよな。

あっ、忘れてたけど、5話ではガンバスターの合体シーン(わはは)もあるぜ。とゆーわけで、よろしくね♡

今回の戦闘：第1波・ナビオII＆グラビトンII、第2波・アキシオン＆タージオンII、第3波・メゾングラビトンII＆メゾンが撃沈。応募者は6971組。

第5期トップ部隊リスト&戦果

位	ポイント	認識	名　前	パイロット（A）	能力	パイロット（B）	能力	学校	マシン	試験	艦	帰還
5	2308	1-006	横山善光	カーマン=ハー	PL55B1	ローゼス＝ラー	89NCD1	⑥	①	1	②	×
8	2101	5-057	石井　学	ダーク・シュナイダー	JB5796	ティア・ノート・ヨーコ	9BB8A7	⑥	③	57	①	×
9	1989	5-031	木下　剛	Wind Master	GJ6A74	Twinkle	E8EC75	⑥	②	31	②	×
11	1982	5-043	由良泰之	辻本　夏実	LJ3696	小早川美幸	97F698	⑥	②	43	④	×
12	1981	3-026	佐々木博雄	清水　礼	NK2741	魅明	D7M991	⑥	①	8	①	×
14	1837	5-016	田部井義康	バルシーザ	KD2C72	ラバース	65NDB2	④	③	16	①	×
16	1616	5-077	長谷川恵教	孫　武	D9877B	孫　臏	76E6AD	⑤	③	77	④	×
18	1554	5-017	斎藤利昭	山野紅葉	QP2422	水野弥生	38ET12	④	②	17	②	×
19	1524	5-066	縄巻延行	ナイトホーク	HD38A3	エリアル	8AE9D4	⑥	①	66	①	×
20	1467	5-022	榎谷晃一	ゲン・ユメガミ	HG4774	アヤ・ユメガミ	C7G986	②	①	22	④	×
22	1304	5-012	木村和正	ラン	JG236A	J•J	95FB8A	②	②	12	①	○
24	1255	1-008	大熊将夫	タイガー	HN4976	ベアー	87S858	④	①	36	②	×
25	1207	5-076	本橋雅広	四秀乃冬彦	FF4D65	フォアラ＝リレイン	C6FD65	④	①	76	②	○
26	1174	5-019	堀　充宏	カルロス・ホックン	KK2C23	カルロス・シロベー	67PD53	④	①	19	②	○
27	1117	5-025	市川敬三	ケイン・マクドナルド	JE5B92	テミアル・クム・ダイクン	97HG92	②	①	25	①	×
28	1100	5-042	田中則行	ダーシュ	MG3966	ヨーコ	86JA73	④	①	42	①	×
28	1100	5-063	小川智洋	ファルシオン	FD587E	ファリス	86D98D	①	③	63	③	○
37	829	5-062	冨久山英樹	サム	MF6B41	ユウ	C8HD82	②	③	62	④	×
40	785	5-044	中井健嗣	イリス＝アテニル	LE3794	優野美時	FAA775	④	①	44	④	○
50	656	5-028	青木　学	アースリィーン・セ・ファリス	GC67B5	ローズ・リチャーム	B7F7B5	⑥	①	28	④	×
51	655	5-092	林　昌克	M・デュアルウッド	NG4B54	チャル・メルーン	L4D954	④	①	92	①	×
52	651	5-051	能代谷純生	謎の珍老子	GJ7556	まご娘の娘々	99H885	③	①	51	③	×
53	645	4-002	セント=ソフィア	杉崎　灘	NM2944	咲也　悄	B9M763	④	②	26	②	×
55	640	5-073	小森義夫	フィスティー	GG5AA1	レイナ	67GBF1	⑥	①	73	①	○
60	618	5-080	宮崎裕之	タイレル	MG5752	セバスチャン	DCHD52	⑥	①	80	①	○
64	589	5-059	国分直之	アルディア・エストール	JJ4A57	ウェスター・ヴェンド	C9F974	②	①	59	①	×
65	582	1-203	下村家恵子	早乙女ゆかり	DD777C	早乙女さゆり	EDE587	①	②	100	④	○
67	578	5-038	越前宏視	ケイ	JD5B75	ユリ	D9C797	⑥	①	38	①	○
71	556	5-018	池田崇史	マーディ	NJ3A61	アルナワーズ	88KL31	⑥	③	18	④	×
73	524	5-071	安川英樹	HIDEKI・Y	66MD62	KENJI・Y	KF2D62	④	①	71	①	×
74	520	5-014	があどらあ	文左衛門	PM3651	綺羅	ABL871	⑥	②	14	④	○
75	520	5-081	伴　満義	ミッケン	HG3B48	クラティ	CADB75	④	②	81	①	×
78	475	4-097	金子幹郎	Bear	QK1375	Fox	3FFH52	④	①	20	②	×
79	468	5-085	藤原一秀	曲　明華	EF498A	カーリーン・ハイディ=シェーンハイト	9BA9A5	⑥	③	85	②	×
81	454	4-093	山口和彦	辻本夏美	HH3G22	小早川美幸	C2LH32	④	②	68	②	○
82	433	5-011	レディオス	ロイ・フォッカー	GD6B92	クローディア・ラサール	6FEAB5	⑥	③	11	④	×
84	430	4-038	青木一美	アルテミス	TJ3722	アフロディテ	98NE22	④	②	55	②	○
85	396	5-037	原　圭介	ケイ	EL7B33	エリカ	4CMA42	③	③	37	②	×
89	366	5-084	彦坂武志	テセウス	DF85A7	アリアドネ	85BBB9	⑥	②	84	②	×
90	360	5-027	松尾勝仁	ブラッディ・マース	FC697B	リムリア・アビス・マーダー	88DA7C	④	①	27	②	○
91	360	5-052	河野志郎	忠犬ポチ公	FM6654	忠猫タマ美	D8H572	③	①	52	②	×
92	348	5-053	藤井友樹	ユウキ＝フジイ	LD4785	サオリ＝フジイ	CDC593	⑥	①	53	③	○
93	337	5-024	後藤　康	リック	NL3723	アストリー	D7JB43	④	③	24	③	×
94	318	5-069	本田　功	エスト	HC7956	ウリクル	B7MD45	①	③	69	②	×
95	313	5-045	島田浩幸	スーラ・チャグ	DH47AC	広瀬由奈	69D7AF	①	②	45	②	○
97	300	5-034	鷹羽保雄	フィアンナ・ニース	NC15F4	エリン	552BAL	①	①	34	①	○
98	296	5-003	清水洋泰	アース	RR3412	ルー	87LH12	④	①	3	②	○
101	277	2-032	森中　茂	リリア	DD38BA	フィーナ	96D7B9	⑥	②	54	③	×
102	273	4-019	宮野光能	風間　唯	QQ2464	破愚列　翔	26KL76	④	③	6	⑤	×
103	269	5-010	山本千城	レディオス・ソープ	KG6994	ラキシス	75E6E7	⑥	③	10	③	×
104	264	5-070	曽我広行	ラオウ	BD6A69	ユリア	C9C889	④	③	70	④	×
105	259	5-065	河津敏則	バトランティス	FF9955	スレンダー	DAEA56	②	①	65	①	×
108	253	5-035	足立光広	KEN	ME4B61	BOB	H9E961	②	①	35	④	×
109	250	5-047	土居直人	S・エルフィ	KH3593	E•シルフィ	9AFB92	⑥	①	47	②	×

学校①沖縄②タスマニア②香港③キエフ④サンディエゴ⑥ハイデルベルグ

マシーン①RX-88②RX-98③RX-68K

これがトップ部隊第５期生100組だ。未帰還は60組。前回より若干帰還率はアップした。新型マシーンの投入により、獲得ポイントも高くなっている。なお、ペンネーム希望者も必ず本名と住所も応募用紙に書いておいてほしい。

位	ポイント	認識	名　前	パイロット（A）	能力	パイロット（B）	能力	学校	マシン	試験	艦	帰還
110	247	5-029	永井拓郎	タクロウ	NG4831	アイ	77S751	⑥	③	29	②	×
111	245	5-067	福井　修	ラインハルト・フォン・シュナイダー	ED6877	フェナティック・シルヴァ・ラキシス	A8E8A7	⑥	③	67	③	×
112	241	5-033	DHL・マッキート	フィリシア＝ハート	GD97C4	ロバート・ディアソン	8CH596	⑤	①	33	②	×
113	240	5-078	真砂博行	ヒロ	JF4694	アイ	CCF994	⑥	②	78	②	○
114	238	5-072	永井政光	ランク	FH656D	メイル	88B87B	①	②	72	②	○
115	238	5-099	梁田周作	シュウ	GB595B	レイカ	98B887	④	③	99	②	×
116	232	5-079	森木一髙	E・山口	DJ6769	J・山口	5AL857	③	③	79	④	×
119	216	5-083	大槻史郎	刀	FF5797	花露	A8FA98	⑥	①	83	④	×
120	215	4-001	小財健太郎	クィラス	JC3DB1	ソフィア	A7FGB1	②	①	64	①	×
122	208	5-041	日下部憲一	ノヴァ	CBJD55	サラ	GF4A54	③	①	41	④	○
125	199	5-093	五十嵐智裕	沖田玲郎	RC3952	永島陽子	CDF862	④	①	93	①	×
126	198	5-060	市川　康	南　従二	KL5A34	七瀬　北斗	D9GD73	②	①	60	③	×
128	190	5-074	天魔光雷凰	アマテラス	MM4861	リトラー	BDC971	③	②	74	④	○
129	182	5-098	佐野　享	ビーディー	DD9978	カダフィ	HD8986	④	②	98	④	○
130	177	4-034	中沢武則	極左	NM5453	田中芳樹	98N684	⑥	①	88	③	○
131	175	5-009	細野　通	ぶらっく	GG7695	ほわいと	CCD894	①	③	9	④	×
131	175	5-032	落合俊文	T・オミトス	DE6987	S・サチミール	8CE888	③	②	32	②	×
131	175	5-082	清水裕幸	HIRO kun	KH2D36	CHIKA chan	95JF45	④	③	82	②	×
134	174	5-023	井上淳一	フレデリック	HH3E53	マーシャル	74LL33	④	③	23	③	○
135	166	5-013	栗原大輔	エディ	AL5899	シャーロット	8BD7A9	②	①	13	⑤	×
135	166	5-089	今井真也	マティ・ウォルシープ	GB677D	シャ・バック	FD769A	⑥	①	89	②	○
135	166	5-096	横井勝明	ファン・フレディ	EL97A3	リュセフィーヌ	7KD693	③	①	96	③	×
139	155	5-004	福田大輔	カオル・サカヤキ	E9G884	エリス・ベッカー	LJ4873	⑥	①	4	①	○
140	154	3-008	不破一郎	ジョニー・バード	LH4A81	リック・ストリーア	LBD671	⑥	①	7	④	○
142	152	5-039	木村英史	コースケ＝ナルミ	DDA879	ジギー＝ブライアン	97D7BA	⑥	②	39	④	×
142	152	5-086	伊藤　仁	ジーン・ウォル	CE9A78	アイ・アルフィア	A8D988	③	②	86	②	○
145	147	5-015	安川英樹	英樹	EE2DA8	法子	A5EA8C	④	①	15	②	○
146	146	5-021	ドらえもんJr.	森里螢一	FE8977	ベルダンディー	96F898	④	③	21	④	○
146	146	5-049	やっしょうまかしょ	大滝正裕	EH7785	絵本美希	FA8887	⑥	③	49	②	×
146	146	5-061	棚橋重聡	ルドリー	FF786A	ミーア	C999A8	②	①	61	①	×
149	145	5-040	吉田　博	美紀	HF478B	麗里亜	9BF88C	①	①	40	②	○
150	143	5-075	ZEPHYROS	レオン・パラミデュース	SL1423	アポロニア	E2DL22	④	①	75	①	×
151	140	5-095	野崎一夫	クルミ	EG476A	ミルク	C7E897	①	③	95	①	○
152	133	5-087	加藤貴章	アーン	JF67B2	イーン	BBK6A2	⑤	①	87	⑤	○
153	127	5-030	木下卓英	ナルディア	EF485B	カシュー	79C898	③	①	30	③	○
153	127	5-050	柳　義昭	フジイゴロウ	LL5C11	クドウシノブ	E5RF11	③	③	50	⑤	○
155	123	5-058	古川和宏	一条美砂	DAD896	一条輝	FF3A49	②	②	58	④	×
156	116	5-046	佐々木淳	ファースト	GD7885	セカンド	69D9A6	⑥	②	46	①	×
159	104	5-002	鈴木寛寿	HARREK	JM6534	GUNDA	CBL544	③	①	2	①	×
160	103	5-048	岩瀬朋宏	ネスト	JE7779	ミンク	7BD879	③	③	48	④	×
161	86	5-056	戦無義仁	シヴァ	JF495A	ヴィシュヌ	75GA5A	④	①	56	①	○
161	86	5-090	天土智雄	リョウ	GB89B6	リリス	A7C6CA	⑥	③	90	③	○
161	86	5-091	甲斐誠士	甲斐誠士	FC5A86	結城有紀	A9C78D	④	③	91	③	×
165	83	5-097	吉岡武彦	ユーリック	KEA922	エフェラ	BEM922	③	①	97	④	○
166	73	5-005	陣内公一	朝霧麗啾	JA87A5	高領麗	9BK6D5	⑥	③	5	②	○
169	40	5-094	宮工佐伯	板橋栄美子	JG4856	斉藤夕子	8DFA56	④	①	94	⑤	○

表の見方

上の表は実戦でのポイントによって順位をつけたもので、この順位は実戦に参加した全ペア（１期〜４期も含む）のなかでのもの。能力欄はそれぞれのパイロットの現在の能力で、数字・アルファベットは左から判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツの順。アルファベットは10以上の数字を表す。（10＝A、11＝B……。IとOはとばす。すなわち17＝H、18＝Jで、22＝N、23＝P）。認識は参加者の認識コード。これはパイロットではなく参加者に与えられるものだが、その参加者が１回の作戦に複数のペアを参加させる場合でも、認識コードを使えるのは１組のペアのみ。学校とマシーン、艦については欄外を参照のこと。試験とは選抜試験の順位。帰還の欄は、今回の作戦で死亡または行方不明のものに×をつけた。

艦①ナビオII②アキシオン③グラビドンII④タージオンII⑤メゾン

トップ部隊広報



◀千葉県・諸岡由美子（TP5―202、1ポイント）あのネタですね



◀千葉県・竹井千敏（TP5―203、1ポイント）正統派イラスト



◀栃木県・渡辺哲央（TP5―204、1ポイント）あぶない……

●コンプを買ってすぐトップがのっているあたりのページをひらーく！ ななんといきなり通算ベスト10にジュニアたちの名前があるじゃあ，あーりませんか！ だがしかし，駄菓子菓子であーる。悪夢のばってんマークが右端に～！ 悲しい、じつに悲しい……。大物狙いは一切やってなーい！ 初の野郎同士2ショットインタビューは幻となってしまったあ……。

ところで質問。未帰還のペアがじつは生き残っていて、再び姿を現して帰還するということはあるのですか？

〈大阪府・吉川雅人〉

※前回の3位の鳳雛 Jr.＆伏龍 Jr.のペアは、前回の戦闘で小型の敵をじつに40匹撃破しましたが、帰還途中に交信が途絶えました。お気の毒。＋1ポイント。

質問に関しては、「努力と根性だ！」とお答えしておきます。未帰還は未帰還であって……。(さあ、この謎かけを何人がわかってくれるかな……)

●お母さんはうれしいよっっ
よくぞ生き残ってくれたっ！

もーコーチだろうがパトロン（パトロネスだっけ）だろーがいいわっ、生き残ってくれただけでうれしい！（たとえ本名がでてしまったとしても……）

3月8日は卒業式でした。答辞などとゆー分不相応なというか、畑ちがいというか、とにかく慣れないことをしてしまい、翌日、つまり3月9日は燃え尽きて真っ白でした。アルバイトも「疲れました……」の虚ろなひと言を残して休み、ぼんやり過ごしたその日の夕方。弟が妙に不機嫌にその日発売されたばかりのコンプティークを手渡してくれたのでした。そのとき私は悟った。「ああ、私は生き残ったのだ」と。弟は何度出そーと死ぬ。私は某GG誌のレースもトップもどっちも生き残ったのであった。かくして真っ白な灰と化した私は復活したのでした。ああ、生きててよかった！ 生きてるって素晴らしい！ つくづく思うのであった。

〈香川県・昏蛇亜那〉

※うれしさがいっぱいあふれたお手紙。読んでいるこちらの方もうれしくなってくるような……。＋1ポイント。

ご質問のあったボーナスは各キャラにそれぞれ同数加えることができます。

それにしてもかわいそうなのは弟さん。弟さんにも次回限り有効の認識コードTP5 301と1ポイントあげます。

●唐突だが、4月号の狩魔氏の意見に私も大賛成だ。仮にも憧れのトップ部隊のトップクラス（TOP OF TOP）が、ほとんど全員、根性なしで魅力に乏しい「のーみそ筋肉」ばかりでは、だれも

感想イラスト

アニメ製作スタッフは意外と観客の生の感想を聞く機会は少ないもので、みなさんの感想を見て、ガイナックスのスタッフの人たちも喜んでいました。下のイラストのほか、何人かにセルをお送りします。

7月に発売される第3巻も見て、ぜひどしどし感想を送ってください。



◀東京都・SDH



◀大阪府・越智久通



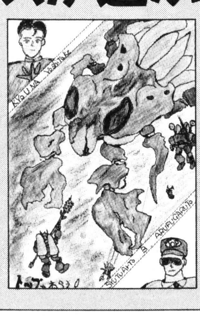
◀石川県・村田健太郎

ガイナックスが選ぶXX

「これはいい、なかなかすごい」とガイナックスが選んだイラストのかずかず。ガイナックスから記念品を進呈いたします。



◀千葉県・根本浩司



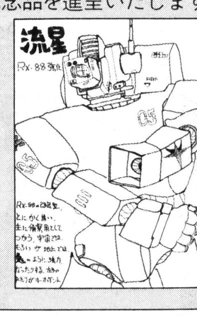
◀福岡県・吉武興成



◀静岡県・CHOW―YA



◀佐賀県・藤井信二



◀福岡県・チェックメイトキングII

未来コスチューム発表！

やはり女性が多い未来ルック、今回の優秀作。もっともっとぶっとんだ発想の応募作も待つ！ 優秀作には㊙資料の記念品。



◀埼玉県・桜井靖之



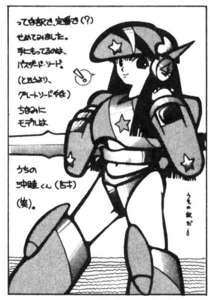
◀北海道・綺羅



◀埼玉県・大滝剛



◀大阪府・下村家恵子



◀静岡県・すこっち♪ばくろまん（＋1ポイント）宿題の応募作だった……



◀大阪府・まるあ（TP5－205、1ポイント）穴ねらいのイラスト



◀東京都・兵渡忍（＋1ポイント）得点を計算しながら戦うわけですね

目ざそうとするものがいなくなってしまうのではないだろうか？ 『トップをねらえ！』は魅力的な美少女が、努力と根性のすえに究極マシーン・ガンバスターに乗って地球を守るというスポ根熱血美少女メカフェチ SF 青春ビデオなんだぞ‼ 努力と根性のないやつがTOP OF TOPだなんておかしいぞー！（魅力が1のペアでも、ハイスコアでインタビューされると、最低8はありそーなイラストになっている‼ これでは不公平だから、魅力の数どおりのイラストにしてしまっては⁉）

〈愛知県・木下世志実〉

※まあ，"魅力" というのは外見の美しさだけではないのですが、一理はありますね。でも、美少女ばかりである必要もないですし。いかに思い入れができるキャラのペアにすることができるかでしょう。TP5－201，1ポイント

※『トップをねらえ！』の同人誌が送られてきました。「目標一番・其之一」という、イラスト、マンガや読者参加ゲーム（コンプのとはちがいます）といった内容の本。興味がある人は

〒374 群馬県館林市六郷障子178

神谷義行くんに問い合わせてみてください（返信用封筒を忘れずに）。コンプ編集部のほうではこの同人誌に関しては、お答えできません。

ほかにトップの同人誌をつくっている人がいたら、ぜひ送ってくださいね。

※『トップをねらえ！』は今回が最後の募集となり、その後まったく新しいシステム・設定で再スタートします。ビデオの話の時代よりもさらに未来のトップ世界での、銀河系の覇権をかけて争うふたつの国の戦争、といった案がでています。前回も募集しましたが、みなさんのアイデア＆リクエストを募集します。さらに、新トップに関しては、あっと驚く企画も考えています。

※その他の特別認識コードは以下のとおり（追加1ポイント、300番台の認識コードは次回のみ有効）

兵庫県・今井ちゃみ（TP5－302）

長野県・ろおど（TP5－303）

大阪府・芳井勝二（TP5－304）



◀神奈川県・福田崇（TP5－206、1ポイント）



◀埼玉県・カバさん（TP－207、1ポイント）樋口先生はどうでした？



◀大阪府・HIRO（TP5－208、1ポイント）努力と根性の夏！



◀愛知県・邪粋（TP－209、1ポイント）これはどっかで見たような

広報部より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは、特別認識コードと追加ボーナスポイントの対象になります。使用条件は未帰還のトップ部隊員と同じです。

広報部では、イラスト、お手紙などを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・トップ部隊広報部です。データ処理を別の場所でやっていますので、応募用紙に同封されたお手紙はこちらに届くのが遅くなり、つぎの号には間に合わない場合もあります。なるべく広報部宛にハガキまたは封書でお送りください。

次回発表が、いよいよ宇宙怪獣編の『トップをねらえ！』の最終回となります。読者ページも大幅に拡大する予定です。トップはロボクラッシュに比べると読者投稿が少ないので、掲載のチャンスは大きい！ いままで募集していた感想や未来ルック（もっとぶっとんだものを！）でもなんでも、どんどんお手紙ください！

PART 1 キャラクターの設定と学校生活

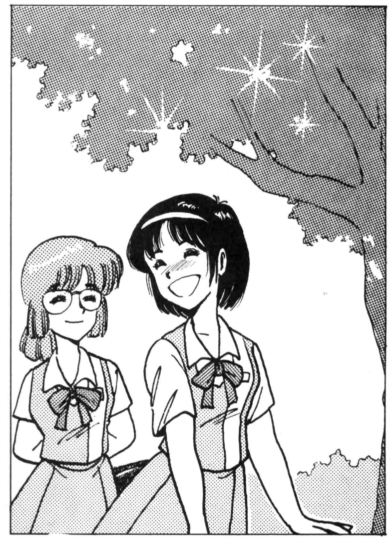
いよいよ最後の決戦せまる！　強力な敵生物は、いぜんとして地球に接近中である。残念ながら地球艦隊も、この敵をくいとめることができない。おそらく、このつぎの戦闘こそ、人類の運命を決めるものになるだろう。新型マシーンに乗ったパイロットたちの活躍が、いまほど期待されているときはないのだ。

トップ部隊への新たな志願者は、いぜんとして募集中である。希望者はふたりのキャラクターを、ペアにして応募してほしい。まず最初にふたりの名前、性別、誕生日、血液型を書くこと。

つぎにキャラクターの能力の決定だが、今回は40ポイントを、判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツの6つに割りふることができる。ただし各能力は、最低でも1ポイントは必要だ。

トップ部隊員養成校は全部で6校あり、希望者はどこにでも入学できる。応募したペアは、この中からどれか1校を選ぶこと。各学校は独自のカリキュラムや特別の兵器を持っている。ふたりのキャラクターは、どの授業を何時間選択するかを決めなくてはならない。この授業によって、能力がさらに成長していくだろう。

あとは選抜試験をクリアするために、がんばって勉強をしてほしい。ただし宇宙は、アンバランスなパイロットが生き残れるほど甘くないので、さらなる注意が必要である。



トップ部隊員へ

1度でも自分のペアがトップ部隊に入った者は、応募用紙の認識番号欄にコードナンバーを書くこと。このナンバーは〝TP〞ではじまり、その後にペアの認識番号が入る。つまり認識番号が〝5-013〞なら、そのペアのコードナンバーは〝TP5-013〞となる。

これを忘れると、ボーナスの対象にならないので注意すること。

キャラクターの設定

① ふたりのキャラクターの名前、性別、誕生日、血液型をそれぞれ決める
② 40ポイントを判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツに分ける
③ 学校を選び合計で25時間を、規定にしたがって各授業に割りあてる

★判断力………マシーンの操縦技術を判定する
★機敏性………戦闘でのリアクションの早さを判定する
★知　識………レーダー計測能力を判定する
★生命力………戦闘でのダメージ許容度を判定する
★魅　力………ペアのマッチングを判定する
★ガッツ………根性さえあれば、どんなときにもチャンスがある！

各校紹介

地球上の各地につくられたトップ部隊養成校は、現代教育の粋を集めながらも、その地方の特色を生かした学校だ。今回は養成校以前の各校の生い立ちを紹介してみよう。

●沖縄女子宇宙高校

名前からわかるように、唯一の女子高である。もともとは良妻賢母を育てるための学校だったのだが……。学校の特色はガッツと機敏性。スポーツはテニスが必修だ。

●タスマニア水産高校

漁業関係者育成のために、水産資源の豊かな南太平洋につくられた高校である。以前は男子校だった。学校の特色は判断力と生命力。スポーツは水泳が必修だ。

●香港ビジネスハイスクール

ついに大陸を資本主義化してしまった、香港華僑を生み出した商業高校。漢数字コンピュータを使っている。学校の特色は機敏性と知識。スポーツは拳法が必修だ。

●キエフ工業大学付属

帝政時代のギリシア正教の神学校から、革命後は工業専門学校になり、さらにトップ部隊養成校となった。学校の特色は生命力とガッツ。スポーツはスキーが必修だ。

●サンディエゴジュニアアカデミー

サンベルトの西のはずれ、太平洋岸の港町に、21世紀のアメリカを担(にな)うエリートの養成のために生まれた学校。学校の特色は知識と魅力。スポーツはゴルフが必修だ。

●ハイデルベルク電子工科大学付属

ライン河のほとり、中世からの伝統ある大学町に、EC統合の象徴として誕生した新設高校。学校の特色は魅力と判断力。スポーツはエアロビクスが必修料目だ。

学校生活の選択

ふたりのキャラクターの授業を選択しよう。各科目の後ろには上昇する能力が書かれている。授業選択のより細かい規定については本文を続むこと。

実習科目

各教科とも１時間以上

- ★基礎トレーニング……………判断力、機敏性
- ★操縦訓練……………………………判断力
- ★バトルシミュレーション………………機敏性
- ★メンテナンス………………知識、生命力

必修科目A

各教科とも１時間以上

- ★天文学…………………………………判断力
- ★軍事史…………………………………機敏性
- ★数学……………………………………知識

教養科目

２教科を最低１時間ずつ

★国　語　★外国語　★歴　史　★地　理　★科　学

必修科目B

学校の必修科目を１時間以上

- ★家政科……………………沖縄女子宇宙高校
- ★帆船実習……………………タスマニア水産高校
- ★複式簿記…………香港ビジネスハイスクール
- ★旋盤訓練…………………キエフ工業大学付属
- ★文献研究……サンディエゴジュニアアカデミー
- ★物理実験……ハイデルベルク電子工科大学付属

スポーツ

自校の必修種目＋１種目を最低１時間ずつ

- ★テニス………………………生命力、知識、ガッツ
- ★水泳………………………生命力、判断力、ガッツ
- ★拳法………………………生命力、機敏性、ガッツ
- ★スキー………………………生命力、判断力、魅力
- ★ゴルフ…………………………生命力、知識、魅力
- ★エアロビクス………………生命力、機敏性、魅力

その他

まったくの自由選択

- ★特訓……………………………………ガッツ
- ★クラブ活動……………………魅力、ガッツ
- ★レジャー……………………………………魅力

授業の選択については、どの学校も必修科目以外は同じである。

① 総時間数はぜんぶで25時間。

② 実習科目と必修科目Aの７教科は、それぞれ最低１時間は選択する。

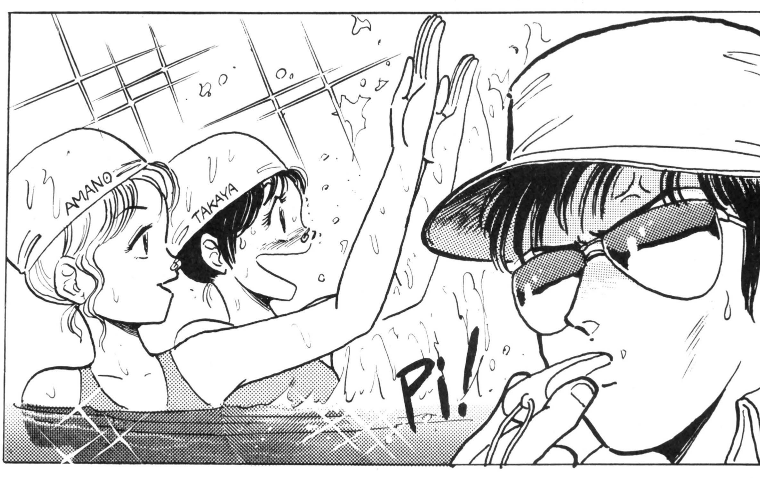
③ 教養科目と必修科目Bは、教養科目が２教科、必修科目Bは学校が規定する１教科を、最低１時間ずつ選択する。この両科目は、パイロットの訓練にはあまり関係ない。

④ スポーツは２教科、そのうちひとつは学校の必修スポーツを選び、それぞれ最低１時間は選択する。

⑤ 規定された最低時間数を配分したら、残った時間で自分の好きな授業、またはその他の時間を選択してよい。

授業を受けると、キャラクターの能力が上昇する。この能力の上昇は、同じ授業をたくさん受けると、少し（ほんとうに少しだけ）確率がよくなる。ただしおなじ授業の過度の集中は、かえって逆効果になるので注意すること。

またふたつ、または３つの能力が上がると書かれている授業は、ひとつの能力しか上がらない授業とくらべると、上昇率はそれぞれ半分、および３分の１だ。そういった点をよく注意して、キャラクターの受ける授業を選択してもらいたい。



PART 2 パーツの選択と選抜試験

さて、こうして応募者たちが、学校での授業を終えると、いよいよトップ部隊へ入隊するための選抜試験が行われる。この選抜試験では、軍事科学研究所の作った敵怪物のダミーと戦い、そこで倒した敵のポイントの合計により、栄光のトップ部隊への合格者が決まるのだ。

この選抜試験を受ける前に、それぞれのパイロットは、自分専用のマシーンの選択をしなくてはならない。まず最初は自分のマシーンの選択である。

基本となるマシーンは3タイプある。各機種について簡単に説明しておこう。

RX-88　　小型の軽量ロボット
RX-98　　RX-7の装甲強化型
RX-68K　　やや大型のロボット

その他に、新兵器についての噂を聞くこともあるだろうが、それはトップシークレットである。

各パイロットはまず自分の使用するマシーンを選び、それに自分の好きなオプションパーツを、無料で装備することができる。これについては、くわしくは下のコラムを参照のこと。

ただしあまり多量のパーツを持って行くと、マシーンの動きが鈍くなり、敵と出会ったときにやられてしまう危険がある。判断力の高い天才パイロットならともかく、初心者は無理をしないほうがいい。マシーンの重量を基準にして、持っていくパーツの重量を決めるほうがいいだろう。

マシーンの性能と同じか、あるいはそれ以上に重要なのが、ペアのたてる作戦である。各ペアは選抜試験の前に、自分たちが試験および実戦で使う作戦を決めなくてはならない。

これも下のコラムを見てもらえばいいのだが、ペアの作戦には全部で7つの項目がある。選抜試験で必要なのは、このうちの①と②だけだ。だがトップ部隊での実戦にそなえて、残りの項目も全部記入すること。なかでも③、④のふたつについては、右ページのコラムを参照してもらいたい。

ここまで来れば、あとは頑張るだけだ。それでは諸君の健闘を祈る！



型式番号	基本重量	装甲
RX-88	50	0
RX-98	65	＋1
RX-68K	80	＋2

オプションパーツ

パーツの使用には次のような制限がある。

①　マシーンに同じパーツを複数つけることはできない。ただし使い捨ての武器は、いくつ持っていってもよい。

②　学校専用武器は、その学校の出身者しか扱えない。

マシーンにはクロウとプラズマ・ビアンキが必ずついているので、このふたつは省略した。「使い捨て武器」には数字、その他には○をつけること。

	名　称	重量	威力
通常	サーベル	4	6
	バスターソード	8	14
学校専用	トンファー（沖縄）	4	7
	ブーメラン（タスマニア）	3	6
	ヌンチャク（香港）	5	9
	斧（キエフ）	7	13
	投げ縄（サンディエゴ）	1	3
	フレイル（ハイデルベルグ）	6	11
使い捨て	AMSマイン	2	4
	ランサー	5	10
	ナパーム	7	15
	核	10	30
装備	追加装甲	8	
	レーダー	5	
	通信機	3	

作戦選択

ペアの作戦として、次の7つの条件を決めること。

①**アタックの分担**　戦闘のときに、ペアはアタックとバックアップにわかれる。ふたりのうちどちらがアタックを担当するかを、つぎの3つのなかから選んで数字で記入する

1．キャラクターAが主にアタックを担当する
2．キャラクターBが主にアタックを担当する
3．状況に応じて変える

②**ポジティブ・ライン**　戦闘のときの積極性をあらわす。1～10の数字を記入する。数字が大きいほうが、危険をおかして積極的な攻撃を行う。

③**乗船希望艦**　実戦に出たときに、乗船を希望する艦。右ページにある船の名前をひとつ記入する。

④**敵生物の選択**　実戦で出会う敵のタイプが数種類書かれているので、その敵と戦いたい場合は○、その敵と戦いたくない場合は×を記入する。

⑤**ヒットポイント**　HPが出撃時の何％になったら帰還するかを決める。1～50までの数字を記入する。

⑥**武器威力**　武器の威力が出撃時の何％になったら帰還するかを決める。1～50までの数字を記入する。

⑦**戦闘中の離脱**　戦闘中に⑤または⑥の条件に達したときに、戦闘中の敵を倒すまで戦うなら×、その場でただちに離脱するなら○を記入する。

PART 3 宇宙空間での戦闘と作戦

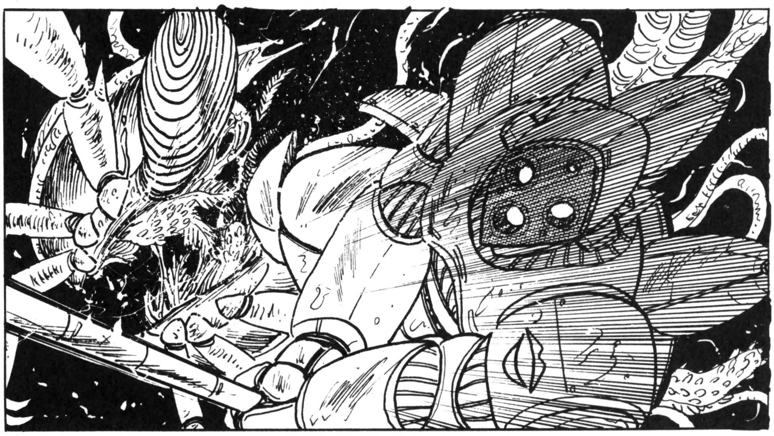
訓練や試験で戦った敵は、しょせんはダミーである。実戦の敵はそれとは比べ物にならないくらい強い。精鋭のトップ部隊員でも、ひとりでは絶対に戦いに勝つことはできないのだ。

トップ部隊のパイロットの実戦での任務は、まず小型・中型の敵生物を撃退することである。それにより敵の主力である重巡や母艦に大きな損害を与えたり、あるいは地球艦隊を敵襲から守ることができるだろう。

ときには塔乗艦が撃沈されることもあるが、トップ部隊員はセーフティカプセルにより保護されているので、装備を多少失うかもしれないが、出撃前にやられることはないはずだ。

統計では、前回はふたご座、うお座、いて座、それにB型のパイロットがツイていたようだ。もちろん今回はどうなるかわからないが……。

たびかさなる戦いで集めた貴重な情報の分析により、いよいよ敵の全貌も明らかになってきたようだ。勝利の日をめざして、トップ部隊員はよりいっそうの努力をしてもらいたい。



実戦での作戦について

実戦においては、あらゆることが不確定である。そもそも乗船希望の艦が満員で、別の艦に変更されることもある。戦場ではレーダー索敵に失敗して、希望しない敵と戦闘をすることもある。また敵との遭遇のタイミングによっては、ペアのアタックの分担が入れ替わることもあるのだ。

HPや武器の威力が、最初に決めた数値よりも減少したときは、戦場を離脱することができる。だがもし51%以上残っているときに離脱すると、軍規違反になってしまうので注意すること。また戦闘中の離脱に失敗したり、帰還する途中に新たな敵と出会い、未帰還になってしまう隊員も多い。諸君もなんとか頑張って帰還してほしい。

今回の作戦について

新鋭艦
- ナビオⅡ
- アキシオン
- アキレスⅡ

主力艦
- タージオンⅡ

旧式艦
- ウプシオン

地球艦隊の再編成はほぼ完了し、いよいよ全力をあげた迎撃作戦が開始される。優勢な敵はさらに地球に接近中だが、その勢いは前回の作戦で弱まったはずだ。今回がいよいよ最後の決戦となる。もうわれわれにあとはない！　トップ部隊のベテランおよびルーキー諸君の健闘を祈る。

艦の種類と配置

地球艦隊には現在のところ新鋭艦、主力艦、旧式艦の３種類がある。もちろん新鋭艦がいちばん良いのだが、そのぶん激戦に投入される確率も高いだろう。なお第１波で戦ったペアは、その危険度を高く評価され、ボーナススコアがつく。逆に、第３波は低く評価される。

	安全度	第1波	第2波	第3波
新鋭艦	○	○	△	×
主力艦	△	△	○	△
旧式艦	×	×	△	○

敵怪物に関して

敵の戦闘力は前回よりもパワーアップしているようである。

敵は末端の「兵隊」から「タンク」「連装タンク」と、応募用紙の表の上から順による強力になり、得られるポイントも高くなる。しかし、その出現率は逆に低くなっていく。「中型の敵」以上は複数種類の敵を含む。

ポイントは「兵隊」を約20ポイントとして、大きさや能力に比例して高くなり、最大のもので約800ポイント近くになる。ただしその力はケタちがいとなるので注意のこと。



▲「ジャックナイフ」と呼ばれる超大型の敵の一種。大型戦艦をも一撃で沈めるケタちがいの攻撃能力を持っている

[応募用紙の書き方と記入例]

前回までに１度でもトップ部隊に合格した人には、実戦（選抜試験ではない）での成績にしたがって、つぎのようなボーナスポイントがあります。

１位	５点
２～５位	４点
６～10位	３点
11～30位	２点
31位～	１点

もしトップ部隊員が、実戦から帰還したときは、そのペアは今回は最初からトップ部隊に在籍しているので、授業は選択しないでください。ただし機種やオプションパーツ、作戦選択の欄はきちんと書き直してください。

帰還したペアは、それぞれボーナスポイントの分だけ、能力値をアップすることができます。獲得した点数をそれぞれのキャラの各能力値の欄に、好きなように割り当ててください。

トップ部隊員が未帰還となってしまった人は、新しいペアをつくるときに特典があります。今回のキャラクターは、各能力値に40点をわりふりますが、未帰還の隊員をつくった人は、そこに通算のボーナスポイントの点数をプラスできます。つまり５点のボーナスがあれば、その後を継ぐペアは、45点の能力値を配分できるわけです。

ただしこの場合、新しいペアは基本能力値が高いだけで、その他の応募内容は普通の人と同じです。したがって応募用紙は、すべての項目をきちんと記入してください。

というわけでトップ部隊に１度でも入った人は、ボーナスを得るために、応募用紙には必ず認識コードを書いてください。これがないと、担当者が確認できませんのでよろしく。

つぎのページにある、『トップをねらえ！』の応募用紙は、いままでの記事の説明と、下の例をみて書いてください。そして書き終えたら、このページに印刷されてる応募券を切り取って、応募用紙に貼って、封書でつぎの住所まで送ってください。今回の締め切りは**５月18日**の消印までが有効です。

〒102 千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部
『トップをねらえ！』応募係

名前	Ⓐ イカリヒロ	Ⓑ カイムケンタロウ	
学校	サンディエゴ	マシーン	RX-68K

名前		Ⓐ	Ⓑ
性別		女	男
誕生日		5/18	5/29
血液型		AB	A
判断力		7	4
機敏性		8	4
知識		5	9
生命力		7	6
魅力		5	7
ガッツ		8	10
通常	サーベル		○
	バスターソード	○	
専用	(投げ縄)	○	○
使い捨て	AMSマイン	2	
	ランサー	2	1
	ナパーム	2	1
	核	1	
装備	追加装甲	○	○
	レーダー		○
	通信機	○	○

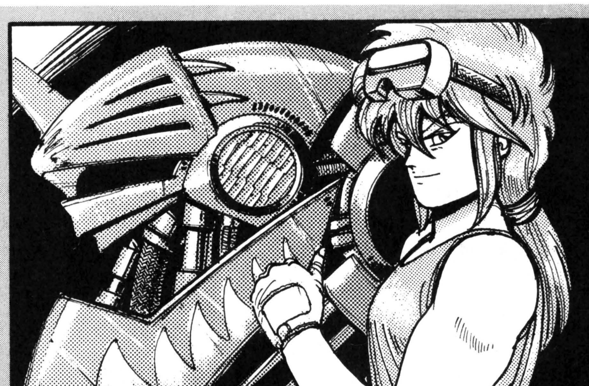
名前		Ⓐ	Ⓑ
実技	基礎	2	1
	操縦	2	2
	バトルシミュレーション	3	1
	メンテナンス	1	3
教養		1（科学）	1（国語）
		1（歴史）	1（外国語）
必修A	天文学	2	3
	軍事史	1	3
	数学	2	1
必修B	（文献）	1	1
スポーツ		1（ゴルフ）	1（ゴルフ）
		1（拳法）	1（テニス）
その他	特訓	4	6
	クラブ活動		
	レジャー	2	

認識コード

アタックの分担(1)	敵種類	
ポジティブ・ライン	兵隊	×
3	タンク	○
	連装タンク	○
	中型の敵	○
配置希望艦	大型の敵	×
アキレスⅡ	超大型の敵	○
	ヒットポイント	40％
	武器威力	10％
	戦闘中の離脱	×

新・ロボクラッシュ(?)

新型マシーン、新兵器、そしてチューンナップと、ロボクラッシュも最初のころから見ると、かなり変わってきたんだ。〝トップをねらえ！〟がビデオ完結と同時にいちおう完結して、そのあとはたぶんニューバージョンになる予定なので「ロボクラッシュのほうもグレードアップしようか」などという話もチラホラ。しかしふたつのゲームがいっぺんに変わったら、デザイナーとプログラマーと担当が死ぬだろうなあ！ というわけで〝新・ロボクラッシュ〟のほうは、もうすこし後になりそうだ、という秘密情報でした。



イラスト／中沢数宣



盛本画伯の お笑い玉手箱



今月のお題

パイレーツ

おまえみたいに悪いコは
押入れに入れーっ
はいれーつ
パイレーツ……
やいこら、おもしれーだろ！



スーパー大戦略・最強編成 航：EFA、ファントム、ハリアー、トーネードIDS　ヘリ：ハインド、PAH—I、ヒップ　車両：レオパルド2、チーフテン、ヤグアル2、AMX—10RC、ADATS、レイピア　兵：重歩兵、動員兵（宮崎県・下清水大輔）

暗転。気がつくと、見知らぬ世界の見知らぬ居酒屋にいた。派手に着飾った女たち、ひとくせありげな男たち、着用義務でもあるのか、男たちは（老いも若きも、そしてネコや犬までも）必ず片目に眼帯をしている。うーむ、ここは…。

「お若いの、何か心配ごとでもおありかな？」

男たちの中でも年かさの老人がワタシに声をかけてきた。

「まあ、心配ってわけでもないんですが…（と頭をポリポリとかく）」

「いーや、そんなはずはない！　お見うけしたところ、アナタは海賊稼業に嫌気がさしているとみえる」

「ギクリ!!!」

老人はさとすように続けた。

「悩める海賊見習いをこのまま放っておいては、非行の道に走ること必定。ささ、何でも経験者にご相談あれ。申し遅れたが私の名は、結構有名な海賊テンパン（とズズイと胸を張る）」

聞いたことないな——。でも、まあ、いいか。ワタシは今までのいきさつを老海賊に話した。

「ふーむ、すると初めてのプレイでごろつきの烙印を押されて悔しかったと申されるか。海賊っていうのはアナーキーな商売だと思っていたのに、嫁さんまでくっついてきて夢とロマンがぶち壊しとな…」

老人はしばらく考えていたが、やがてはっきりした口調で、

「甘い！　あまりにも甘い！　海賊っていうのは世界でも最も古い自営業のはしりじゃ。いわば自分の腕だけが頼りの世界。何の保障もないゆえ、リアリズムに徹しなければとうてい生き残ることあたわずじゃよ」

リアリズム路線でいくためには、まず各国の総督に営業マンよろしくご機嫌いかがと挨拶に出向く。老海賊はこういったあと、実演して見せてくれた。

「よろしいか、こういうノリじゃよ。…どーもどーも、ご機嫌よろしゅう。お喜びください、フランスの商船はものの見事に捕獲してやりましたわ、エッ、大佐にしてくれるですって!?　いやあ～身に余る光栄です！　そういや閣下も男ぶりがグッと上がって、このこの女殺し、ニクいよ、この！…（と、真顔に戻って）おわかりかな？」

老海賊のアドバイスを受け、ワタシはさっそく『パイレーツ』に再挑戦した。各国の総督には頭さげさげ、部下の管理には常に気を遣う。嫁さんは重要な情報提供者として可愛がり、われは昔のわれならず。

とにかく、（性格には問題があるが）よーやくハリウッド映画のステロタイプではないホンモノの海賊（!?）に生まれ変わることができたのだった。

■ちょいとした結論のようなもの、で決めてみる

人生はリアリズム。これすなわち『パイレーツ』の結論である。

夢とロマンを求めて貧乏農場から脱出した若者が現実の荒波にもまれて、（老海賊の話のように）いかにしたたかに生き抜いていくか——。しかも海賊稼業は富と名声を手に入れるための手段にすぎない。隠しテーマは、アメリカのＴＶドラマによくあるようなサクセス・ストーリーなのだ。

というわけで最後にひとこと。このゲーム、ノリとしては人生ゲームによく似ている。機会があったら、一度確かめてみて欲しい。　（七星剣）



“主筆”の正体を暴け

今月よりシミュレーションゲーム宝船には“主筆”なる最高権力（!?）が登場した。まあ自分でバルタン星人よりエライといい切っているからには、相当なモノなのだろう（ちなみに私はメフィラス星人の方がエライと思う）。ということで、宝船が送る逆噴射クイズ。さて、“主筆”とは誰でしょう!?　コンプSLG関係者の誰か——というところまではわかっているのだ。正解者にはSLG宝船特製のプレゼントを贈るのじゃ。んじゃ、お便り待ってるかんね！

スーパー大戦略・最強編成
航：イーグル、ブランカー、ファルクラム、トーネードーDS、アードバーク　ヘリ：ホッカム、アパッチ、ハボック、ヒップ　車両：レオパルド2、ヤグアル2、ローランド　兵：重歩兵、ゲリラ兵（長野県・今溝淳）

あなたが選ぶ SLG TOP10

1. スーパー大戦略（システムソフト）
2. 信長の野望・戦国群雄伝（光栄）
3. 大平洋の嵐ＤＸ（ジー・エー・エム）
4. ロード・オブ・ウォーズ（システムソフト）
5. 水滸伝・天命の誓い（光栄）
6. パイレーツ（マイクロプローズジャパン）
7. アート・オブ・ウォー海戦版（ブローダーバンドジャパン）
8. Ａ列車で行こうⅡ（アートディンク）
9. Ｆ-15ストライクイーグル（システムソフト）
10. バランス・オブ・パワー（アスキー）

光栄・システムソフトの２強に加え、最近のコンピュータＳＬＧ界は新規参入が相次いで、非常ににぎやか。ウワサではボード版ＳＬＧの老舗HOBBY JAPANが新たにコンピュータ版に乗り出すそうで、群雄割拠のＳＬＧ戦国時代が始まろうとしている。さて、わがＳＬＧ宝船としても、本誌ＳＬＧページの権威（!?）にかけてＴＯＰ10をしっかりやってみたい。投票してちょ！

SLG時評
「First Queen」は迫力の戦闘が魅力！

さて、今月遅ればせながら触れてみたいＳＬＧは、呉ソフトウェアの『First Queen』。ＲＰＧ風のＳＬＧといおうか、とにかく従来のＳＬＧのイメージを一新した作品だ。このゲームをプレイしてみて、まず思ったことは、徹底した活劇（スペクタクル）志向であること。戦闘シーンは、ＡＲＰＧばりのイメージで、しかも多数のキャラが画面いっぱいに敵味方入り乱れて大乱戦を展開する。制作者としては、この圧巻の戦闘シーンをただただ見てもらいたいために88版『シルバーゴースト』98版『First Queen』を企画したのでは―と思わせるくらいのできぐあい。特に98版では、88版でやや気になったスクロールのぎこちなさや、処理スピードの点を解決して、完成度の高い内容に仕上がっている。このシステムは呉ソフトウェアの独壇場となった感がある。今後、このシステムを用いて、ぜひぜひ（！）日本の戦国ものなどにも挑戦して欲しいところ。なお、タイトルの天野喜孝の絵は美麗のひとこと。お買い得のゲームだ。

戦国、ということで、最近考えることとは、光栄の『戦国群雄伝』のゲームシステム。もともと経営拡大型ＳＬＧとして、光栄の歴史シリーズは一貫した流れを持っている。初めて『信長の野望』をプレイしたときは、コンピュータでこんな複雑な（!?）ゲームができるのか、と感激した記憶がある。とはいえ、技術の進歩とともにユーザーの要求も厳しくなっているのは事実。たとえば、兵農分離の織田と一領具足の長宗我部では、兵士の集め方が違うのでは、とか、越後の兵が冬も戦闘できるのはおかしい、とか――。国の豊かさやキャラの能力で差をつけるだけでなく、もう一歩踏みこんだ形での多様性を持たせてくれればより面白いプレイができる、と思うのは私だけだろうか？

今月も最後は『大戦略Ⅲ』の情報でしめくくりたい。このゲームのシステムで、今後本誌の記事の中でどのように説明していこうか頭を悩ましているのがリアルタイムの移動・戦闘システム。Ⅱまでの敵味方交代で（野球の回のように）移動・戦闘を行うシステムに比べ、Ⅲでは状況が刻々と移り変わる同時移動・同時戦闘システムをとっている。まあ、詳しくは付録に譲るが、ここではひと言。とにかく斬新なシステムであるということ。大戦略の世界をよりリアルにしてくれること疑いなしだ。発売が待ち遠しい。

フライトシミュレータでは定評があるマイクロプローズの『ガンシップ』、現在編集部のライターを恐怖のドン底に陥れている。とにかくマニュアルを読まなければ読まなかったで、ヘリの飛ばし方がわからない！　が、全米でベストセラーを誇っただけあり、馴れると非常に奥が深いゲームだ。実際の航空力学に基づいて、キッチリ作っている、ファンにとってはたまらない魅力だろう。それにしてもアメリカのプレイヤーは硬派が多い。こんな国とは戦争したくない。（七星剣）





SLG用語事典

第2回を迎えて、このコーナー、あまりにもアカデミックになってしまった。うーむ、インテリの悲しい性(さが)というべきか…許せ！

あの項、補足

【あざらし】
あざらしとSLGの関係は非常に古い。かつて知る人ぞ知るといわれた幻の名作SLG『決戦！ 北極海』にも、このあざらしが登場する。このゲームは基本的には大戦略型のヘクス方式を採用したゲームで、あざらしのほかにも白クマ、トド、マッコウクジラなど、北の海に生きる生物たちが死力をつくして戦いあう。通常あざらしは比較的弱体なユニットであるが、数カ月(数ターン)に一度、宇宙電波の影響を受けて巨大化することになっている。このとき許されるじゅうりん攻撃は快感というにつきた。が、決められたターンにゲームが終了しないと、エスキモーがやってきて、さしもの巨大あざらしも捕獲されてしまうのであった。

【イース】
イースシリーズといってもいいだろう。あの『三国志』にしろ、『大戦略II』にしろ、このバリバリのメジャーRPGには人気投票の点で及ばず、秋葉原などは歯がみしてるほどである。が、お茶の水教授いわく、イースをSLGとして分類すればいいとのこと。そーすれば本誌Soft Top20には毎月こんなノリでランキング解説されるでしょう。

「それにしてもSLGの人気は相当なもの。『イース』をトレードして以来、ほぼ独走状態を突っ走っているぞ！ エッ、ウワサによればイースをとられたRPGの側からは『三国志』を来月からRPGに分類するって。う〜ん、いよいよ混沌としてきたなあ！ もーわけがわからんがな！」

【隠れSLG】
古いタイプの隠れSLGは、まだSLGが非合法であったころ、憲兵隊の目を逃れてSLGをプレイした人たちのこと。しかし近年では、主として六本木などに棲息する人種の間で、ニュータイプの隠れSLGが出没するようになった。…○本浩は某私立医科大の2回生。クルマはBMWとボルボの2台を所有し、大病院の院長である父親から代官山のマンションをはじめ、月々30万もの仕送りを受けている。現在つきあっている女のコは学生・OL取り混ぜ3人。趣味はスキーとゴルフ…そしてSLG(！)である。何不自由なく育った彼がなぜSLGをプレイするのかは謎だ。彼は自分が生まれながらのSLGプレイヤーであることを人にはいえない。隠れSLGである心の重荷をはね返すように、努めて明るく(軽薄を装い)振舞っている。が…あるとき。彼はBMWの車中にて先日知り合ったOLを待っていた。戦略である。航空ユニットが対空ミサイルに弱いように、OLはBMWに弱い(例外として女性編集者はボルボに弱い)。来た！ ワンレンのブランド女だ。ユニットでいえばM901TOWのような女だ。接近中。オッ、至近距離にて手を振ってやがる。うー、こちらとしては今日はヤグアルか(この部分意味不明)。でもなあ、防御力がイマイチ。やっぱレオパルド1くらいは生産しなきゃな…。ハンドルを持つ手が思わず期待感に汗ばむ。なおも接近中。ここで彼は失敗した。

「ハイ、彼女、だ…(大戦略しない!?)」
だ…(あとの言葉を思わず飲み込む)。この間2秒──。ど、どーやってゴマかそーか？ 体中に汗。やがて彼はニッコリ笑って、
「ダンプ松本って知ってる？」
ドライブの最中、彼がそれからの話題に苦労したのはいうまでもない。



連載第2回記念小説 終わりなき戦い

作／山田A美
画／渡辺天留子



九段南は焦っていた。怪人秋葉原を地下要塞指令室に追いつめ、目前にしていながら、一歩も動けない状況であった。見ると、秋葉原はイーグルを人質にとっているのだ。

「フッフッフ、イーグルの命が惜しければ、ボクの要塞から出ていくんだもんね」

SLG暗黒面、裏ワザ・必勝法に心を売り渡した元SLG騎士は、残忍な笑みを浮かべていた。

「どーしてそう悪いことばっかりするの!? 『A列車II』じゃゲームがわからないっていうんで助けてあげたじゃない！」

「楽屋オチじゃ。ボクの望みは世界征服だけじゃ、それを邪魔するものはたとえ昔の恋人だろーと許さないんだもんね！」

「だーれが恋人だってーの!?（南怒る）」

「フッフッフ、怒れ怒れ、怒ってSLG暗黒面に心を委ねるのじゃ！」

南、ハッと気づいて、

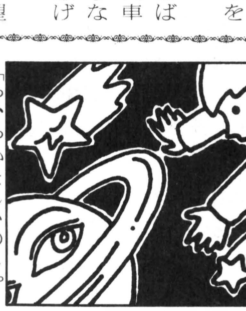
「わたし秋ちゃんは、まだSLG騎士の良心を失っていないと思うわ！」

大顔リピート攻撃！ 南、グワシとふっとぶ。

「秋ちゃん！ 良心を取り戻してちょーだい」

と、傍らのイーグルが、

「あの〜、私の出番はどーなるんでしょうか？」



「や、やかましいのじゃ！」

と、秋葉原、イーグルを持ち上げ巨大な通風口へ投げ込んだ。ひえ〜と悲鳴を上げながらイーグルが落下するのを見守る南と秋葉原。

「ねえ、ちょっと違うんじゃないの？」

「…うん、ボクもなんとなくそう思うのじゃ」

……続く。

READERS' SLG通信

今月はおハガキがもっとも多いし内容もさまざま。おかげでさすがの秋葉原も混乱ぎみ。え、もともとそうだって⁉　こりゃ失礼。ではスタート！

さーてと、今月のＳＬＧ通信も華麗なる秋葉原ＤＪの司会でお送りしちゃうのじゃ！

えーっと、最初のおてもと、いやおてまり、いやお手紙は……兵庫県の丸橋クンね。『スーパー大戦略』の傾向と対策・基本編。いきあたりばったりではダメ、という意見がボクにはイタイ。でも上級編もぜひ読みたいのじゃ。

次は徳島県の伊勢クン。ぬわんと『マスターオブモンスター』はなぜつまらないか、という過激な投書。どっひゃー、南ちゃんの目のとどかない所で隠れて読むことにしようっと。

目黒区の大島クンは『大海令』の報告書を送ってくれたぞ。内容が作戦とバトルレポートにわかれているから、とってもわかりやすいのじゃ。フッフッフッ、これをアンチョコにすれば教授もイチコロなのじゃ！

『シュヴァルツシルト』の反乱軍のいたぶり方を送ってくれたのは清瀬市の野村クン。う〜ん、おヌシもボクに負けずそーとーのワルじゃのー。今度一緒に㊓をいたぶる相談をしようか。

そして最後は千葉県の相原クン。『太平洋の嵐ＤＸ』の必勝法を送ってくれたのじゃ。あ、もうスペースがない。しょーがないから欄外の最強編成を送ってくれた人もまとめて、今月はみんな町人ということでＯＫ？



ライトニングバッカス戦記
（前号からの続き）

＊＊＊＊＊　5章　＊＊＊＊＊

オレの必死の弁護で何とか銃殺だけはまぬがれたハンスは、少尉に降格され、なんと懲罰中隊の中隊長になっちまった。

“ハンスはどうなるんだろう”と考えていると、ハンスのＫ隊から交戦中との無線。さっそく出撃！……しかし、オレたちが到着する間もなく、戦闘は終わっていた。ちぇっ、つまらん！

ハンスに話を聞くと、ほとんど奇襲に近かったらしい。敵の密集しているところにネーヴェルヴェルファーをドカドカ叩き込んで、一気にＡＤの突撃をかけたら、あっけなく全滅したそうだ。

これで軍の上部も、ハンスを見直すだろう……。

＊＊＊＊＊　6章　＊＊＊＊＊

ハンスが新型・06－Ｂを５機持ってきてくれる。何と、ジャンプブースターがついてやがる！　火力や防御力もＧ型と同等。こりゃ使えそうだ。

そして翌日。早くも実戦に投入。

ハンスが得意の戦法で敵の数を減らす。そこへ後ろに配備した新型が、ブースターでジャンプ！　突然前戦にカベができるって寸法だ。もちろん戦闘は快勝。「新型」の面目躍如だ。これで、兵器のやりくりなどというつまらん悩みから解放されたわけだ。

＊＊＊＊＊　7章　＊＊＊＊＊

第２方面軍指令ルントシュテット元帥より、命令書が届く。

《ＥＸ1600時、貴官にハンス＝ヴィッツ中尉麾下の第36ＡＤ中隊の援護を行うことを命ず。詳細は同ハンス中尉と合議のこと。ルントシュテット》というので、ハンスのところへ行く。どうやら、今回はオトリにされるらしい。まいったなぁ。

戦闘が始まる。戦車からネーヴェルヴェルファーがドンドンという残音を響かせて飛び去る。と、真っ赤な火柱が目前に立ち昇る。爆炎のカーテンを前面に張り、弱った敵にＡＤを突撃させる。敵が戦線を立て直すたび、ロケット弾がそれを叩く！

合間に無線。オレの本隊からだ。敵の機動部隊と戦闘状態に入った、とのこと。ローエングリン大隊もまだこちらに到着しない。でもどうでもいいか。だって敵は全滅しちまったから。

＊＊＊＊＊　8章　＊＊＊＊＊

とうとう敵の防衛ラインを突破！　敵の首都はもう目前だ。しかしオレたちは師団本部との連絡を断ってしまい、敵中に孤立した。

「ここは腹をくくってやるしかない！」　ハンスとうなずき合い、ヴァルハラ（戦士の憩う天界）での再会を誓う。首都の中に入れば十字砲火にさらされるのが目に見えているので、外に障を立てる。Ｃ型、Ｇ型の波状攻撃でＢ－201を片づけつつ、ハンスとオレはゆっくり橋を渡って……

突然、オレの視界が真っ暗になる。うすれてゆく意識の中で、オレは被弾したことを感じていた……

＊＊＊＊＊　終章　＊＊＊＊＊

オレが目を覚ましたのは、終戦２日目の朝だった。ガッデム！　オレはいちばん面白いところを見のがしちまったらしい。気がつくと左足がない。大変だ！

リハビリがてら軍指令部へ行くと、小佐の肩章がついた軍服をくれた。

「ハウザー少佐殿！　おケガは大丈夫でありますか？」ハンスだ！　生きてやがった!!　彼も大尉になっている。

「ああ、ハンス大尉。貴様、ちょっと見ない間にえらくたくさんの勲章を下げておるな」「いいえ、少佐殿の方が私より３つも多いではないですか」

本当だ。負傷章（パープルハート）がついている。やっとオレの胸に、生き残ったんだという実感が湧きあがってくる。

この戦いで二人とも多くの部下を失った。だがオレたちはこの後、“戦争をしないための軍隊”をつくってゆく中心となるのだ。

〈終〉

あなたの便りが頼りです！

南　ねえねえ、上のＳＬＧ通信見た？　㊓さん！
㊓　ありゃ、おハガキの紹介がまるっきりイイカゲンですねー。
南　でしょー⁉　やっぱ、このコーナーは秋ちゃんには荷が重いのよ。
㊓　ウーン、なんかそんな気がしてきたなあ……

というわけで、頭を抱えてしまった㊓。はたして来月のＳＬＧ通信に秋葉原の居場所は残っているだろうか⁉　それとも留年してヒマをもてあます九段南に乗っとられてしまうのか⁉　風雲急を告げるＳＬＧ通信。秋葉原の運命はキミからの便りが頼り。熱烈な応援、待ってるぞ！　もちろん、従来どおり「ＳＬＧＴＯＰ10」やＳＬＧのバトルレポート、必勝法も応募中！　今すぐポストへ走れ!!

スーパー大戦略・最強編成　航：Ｆ―19、トムキャット、ハリアー、ＦＳＸ、Ａ―10　ヘリ：ホッカム、アパッチ、ブラックホーク　車両：チャレンジャー、レオパルド２、テレダインＡＧＳ、ヤグアル２、91式歩兵戦闘車、ＡＤＡＴＳ、ゲパルト　兵：エリート兵、重歩兵、ゲリラ兵　他：トラック、補給車（東京都・杉山正信）

AVG WORLD

HYPER GENETIC CIRCUIT PANGAEA

パンゲア



文・松枝蔵人（まつがえくろうど）
画・吉富昭仁（よしとみあきひと）

第六話

PART 1

第二波攻撃開始

「メドウズ、たいへんよ。ヘリのおしりからまっ黒い煙が——！」
右サイドの風防ガラスに顔をつけたルルが、悲鳴まじりに叫んだ。
オムニ＝スキャナーのゴーグルを上げたイージィの目に、背後の山陰にひそんでいたらしい新しい敵が、すべるように接近してくるのが見えた。敵は、まさかのこの事態を見越して、編隊を分散させていたのだ。
（味方を犠牲にしてまで、ぼくらをやっつけるつもりなんだ！）
イージィは、敵の執念深さと冷酷なまでの計算に、背筋がゾッと冷たくなるのを感じた。
操縦桿を左右に自在にあやつりながら、メドウズがすかさず指示する。
「ヨースケ、コンテナのドアを開けてみろ。ただし、慎重にだ。燃料が内部にもれ出していたら、空気の動きで炎が逆流し、引火して一気に大爆発を起こすかもしれん」
「なんだって!?　と、とんでもねえことを平然と言いやがって……ええい、こうなりゃ破れかぶれだっ」
ヨースケは、シートベルトを座席にたたきつけて立ち上がり、コンテナに続く後部ドアに背をつけ、あぶら汗を額ににじませてコックをひねった。
ギィ……。
かすかなきしみ音が、イージィたちの心臓をちぢみあがらせた。
「大丈夫みてえだ。コンテナの中に踏みこんで調べてくるぜ」
「待て。電灯のスイッチで引火する恐れもある、ポケットライトを使え」
「わかってるって」
「食糧と野営用具、各自の最低必要品をこっちへ運べ。いつでも脱出できるようにしておくんだ」
ヨースケは、ヘリの急旋回にそなえて床をはうようにしてコンテナの内部へもぐりこんでいった。
メドウズは、操縦桿をめちゃくちゃじゃないかと思えるほど激しく動かし、敵機の間へ機体を割りこませていった。
「だ、だいじょうぶ、メドウズ？」
操縦席の背もたれに、ルルが不安な表情ですがりつく。
「派手な黒煙は、攻撃ヘリ用の補給タンクからです。爆発に巻きこまれるのを恐れて、敵のやつらは接近せずに見守っているところです。こちらの動きを、操縦不能におちいったためだと思ってくれれば、勝機は開けます」
あくまでも冷静にメドウズが言った。
イージィは、メドウズのヘリのあやつり方にやっと納得がいった。
不規則な動きを末期状態ととったのか、インディアンたちの超小型ヘリは攻撃するどころか、こちらの進路をあわててよけたりしながら遠巻きに包囲する陣形をとっていった。
だが、補給タンクの火災が広がってくるのは、もう時間の問題だ。
イージィは、味方の攻撃ヘリ、ガーゴイル1をコールしてみるが、なんの返答もない。撃墜されてしまったのだろうか？
「いや、そうじゃあるまい。あいつらを追っていった敵機は、おまえの機転で全滅させたんだからな」
「じゃ、どうして……」
こんな危機だというのに、メドウズは声高に笑った。
「はっはっは、ガーゴイル1には、万事抜け目のないムハマードが乗っているんだ。やつのことだ、自分たちがもどっても共倒れになるだけだと思えば、上官機を見捨てて逃げることくらい、なんのためらいもなくやるさ」
「なんですってェ!?　メドウズ、あのふたりは即刻クビよっ。つかまえたらただじゃおかないから。見てらっしゃい！」
ルルが憤然と怒鳴った。
「ルルさま、それよりわれわれが自力で脱出できるかどうかです。助かる見込みがないと判断したからこそ、やつらは逃げたのですからね」
深刻な事態だという割には平然とした声でメドウズが言った。
（メドウズは、いったいどうやってこの窮地を切り抜ける気なんだろう？）
イージィがメドウズの顔を横目で見やると、彼はイージィの手元を指さして言った。
「イージィ、ガトリング砲の操作を教える。いいか、空中戦での攻撃チャンスはほんの一瞬だ。ちょっとでもためらえば、それは即、相手方の反撃のチャンスに変わるぞ。わかったな？」
イージィは、ゴクッと生つばをのみこんでうなずいた。
メドウズが手短かに説明を終えたところに、ヨースケがもどってきた。
「よし。ルルさまとヨースケは、荷物を体にくくりつけて。ヨースケは、わたしが合図したら、破れたキャノピーから軽機関銃で側面の敵を牽制（けんせい）しろ」
「パラシュートはどうすんだ？」
「使わん。のん気に降下してたら絶好の的にされてしまうからな」
「じゃ、こんな上空からどうやって脱出しろってゆーんだ？」
ヨースケが口をとがらせてくってかかろうとするのを、メドウズがウムを言わせない高圧的な口調で制した。
「わたしの指示にしたがっていろ。さあ、いくぞ。反撃だ！」
メドウズは、フラついていた機首をグイッと持ち上げ、いきなりエンジンを全開させた。
インディアンたちは、イージィたちのヘリが墜落寸前と思いこんでいたために、あわてて左右に散開した。
「イージィ、標的は正面の機だ！」
そうメドウズが叫んだときには、すでにイージィはLIVE（ライヴ）のプレートを倒していた。
ガガガガッ、ガガガガガッ——。
ガトリング砲がたて続けに火を吹く。
白っぽいオレンジの閃光が、とっさ

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィは謎のパソコン通信でニューヨークに招かれるが、それは多国籍企業の令嬢ルルのパートナーに選ばれたからだった。たて続けに事件に巻きこまれたイージィは、スーパーコンピュータとの交信訓練を受け、コマンドとしての訓練を受けた旧友ヨースケとともに、アンデス山中で行方を断ったルルの両親の捜索にかり出される。インカの古都クスコからヘリ三機で伝説の都ビルカバンバをめざすが、またもや正体不明のインディアンのヘリに襲われ窮地に。イージィの機転で難をのがれたかに見えたのだが——!?



に逃げ場を失った超小型ヘリに吸いこまれるように襲いかかった。たちまちまっ赤な炎の玉がふくれあがる。

「うまいぜ、イージィっ！」

ヨースケが歓声をあげた。

が、イージィは、テレグラム・サムとリンクした手元のラップトップ・タイプのコンピュータ画面を見つめるだけで、燃えあがるヘリへはけっして視線をむけようとしなかった。

本物の空中戦の迫力に耐えるだけの気力はなかったが、シューティングなら得意中の得意だった。イージィは、これを実戦でなく、コンピュータゲームだと必死に思いこもうと努力していたのだ。

（これならぼくにだって戦える——）

燃える補給タンクを捨てると、ヘリの動きがとたんに軽快になった。

インディアンたちも、それでこの機がさほど被害をこうむっていたわけではないことを知り、すぐさま戦闘態勢に入った。

「突破するぞ。油断するなっ！」

メドウズが厳しい声で叫んだ——。

PART 2
虚空への跳躍

残っているインディアンの超小型ヘリは４機だ。補給燃料を捨てて身軽になったとはいえ、味方の援護が期待できない今、けっして楽に振りきれる数ではなかった。

「イージィ、もう一機だ」

メドウズは機首を大きく右に振り、サイドをつこうとしたヘリに迫った。

それはあまりにも接近しすぎていたため、いやでもターゲットを見ないわけにはいかなかった。

「なにをぐずぐずしているっ——」

メドウズが耳元で怒鳴った。

そのとたん、激しい銃撃の音が頭上をかすめた。

天井のシーリング材がはじけ散り、四人の上にバラバラとふり注ぐ。

「くそっ！」

輸送ヘリの機体をとび越えるようにかわそうとしている敵機めがけて、ヨースケが軽機関銃を乱射した。

機体を破壊することはできなかったが、パイロットが負傷したらしく、超小型ヘリはななめに大きな弧を描いて高速のまま落下していった。

メドウズはそれを確認すると、何を思ったのか、その機のあとを追うようにして機体を降下させはじめた。たちまち厚い雲に突入する。視界はほとんどゼロに等しくなってしまった。

「どうするんですか？」

イージィが問うと、メドウズは前方を食いいるように見つめて言った。

「三人で脱出する準備をしろ」

「えっ！　けど、あんたはどうするの、メドウズ？」

ルルが目を丸くしてたずねた。

「やつらをまいたらすぐに合流します。ヨースケ、イージィ、くれぐれもルルさまを頼むぞ。さあ、行くんだ！」

メドウズは早口に言い、イージィを後部座席に追いたてた。
　ヨースケとルルは、背中や肩にかさばる荷物をくくりつけてコンテナの脱出口にはっていった。イージィもコンピュータ機器を手早く荷造りし、彼らのあとに続いた。
　ヨースケがハッチをこじあけると、突風とともに湿った空気がドッと押し寄せてきた。外は、ねっとりした白い気体が、逆巻くように猛スピードで後方へ流れるのが見てとれるだけだ。
　コックピットから、メドウズが怒鳴る声が聞こえた。
「バラバラにならないよう、いっしょにとびおりるんだ。通信機のスイッチをオンにしておけば、わたしのほうからかならず連絡を入れる——」
　機体のすぐ下を、深い緑色のこずえがかすめ過ぎた。いつのまにか、ヘリは濃い霧につつまれた森林の上空まで降りてきていたのだ。タップリと葉の茂った木立が、つぎつぎと霧を破って視界にとびこんでくる。
「今だっ——！」
　メドウズの声と同時に、ヘリがやや減速した。が、葉のむらがりがかろうじて見分けられる程度になっただけで、地上はおろか、木の先っぽ以外はミルクのような白一色にひたされている。
　ヨースケがキッと眉をつり上げ、イージィとルルを両脇にかかえると、ふるえる自分の唇を一回なめ、ハッチの縁をダッと蹴りつけた。
「きゃあああああああーっ！」
　ルルのあげる悲鳴が、見えない崖に長々とこだました——。

「イージィっ、イージィーっ！」
　やかましい鳥のさえずりにまじって聞こえてきた呼び声で、イージィはハッと我にかえった。頭を持ちあげようとして、横にはり出していた枯れ枝にしたたか額をぶつけてしまった。
「いてててて……」
　目が星のチラつきでいっぱいになったまま立ち上がろうとすると、こんどはズルッと足を踏みはずし、ぶ厚い草の上を勢いよく10メートルほどもすべり落ちてしまった。
　イージィは、ここがアマゾン河の最上流地帯であることを思い出した。雲海を眼下に見おろすほどの高山が、びょうぶのように連なるアンデス山脈ではあるが、切り立った崖の下は亜熱帯のうっそうたるジャングルが広がっているのだ。土やコンクリートの上だったら、けっして命が助からないくらいの高さから落下したのに、命どころか体のどこといってケガもなさそうなのは、ビッシリと繁茂した枝や草が衝撃をやわらげてくれたからだろう。
　どれくらいの時間気を失っていたのだろう？　ヘリのエンジン音は、もうまったく聞こえてこない。
「おーい、イージィ、無事かぁー」
　ヨースケの声だった。イージィが気がついた地点よりも、さらに上らしい。
「ヨースケ、ぼくは大丈夫だ。今、そ



っちへ登っていくからなーっ！」

白い霧は地上付近ではうすらいでいて、100メートルほどの視界はあったが、ジットリと水気をふくんですべりやすい草を必死でつかみながら登る以外に方法がなかった。ヨースケも声を頼りにおりてきたため、数分後には、ふたりはツタのからまる巨木の下で出会うことができた。

「うへェ、パンツまでビッショリだぜ。ったく、なんてひでえとこだ……」

はり出したごつい根に腰かけたヨースケが、濡れたアドベンチャースーツをつまんでブツブツぐちった。

「ルルはどうなったんだい？」

「お嬢さまなら、上でおネンネさ」

「どっかケガしたのか？」

「とんでもねえ。さっきまではピンピンしてたさ。おれたちは、これよりでかい木の上に運よくひっかかったんだ。だが、あの娘がおれの首っ玉にかじりついてジタバタしやがるもんで、ついおまえを落っことしちまった。やっと地上におろしたとたん、ルルは安心して気絶しやがったってわけさ」

「そうか。でも、いちおう無事でなによりだよ。問題は、これからいったいどうするかだけど……」

イージィは、コンピュータセットのバッグを両手でかかえてつぶやいた。

「ああ、まったくだ。メドウズのやつ、敵の目をごまかすために、だいぶ離れたとこにヘリを墜落させたみたいだ。おれたちが飛びおりてしばらくしてから、爆発音と地響きがしたからな。敵はそっちへ行ったか、引き上げたか、とにかく近くにはいないはずだ」

ヨースケは、インディアンのヘリの音がしなくなるのを30分ほど待って、やっとイージィを探しはじめたのだという。ちょうどそれだけの時間、イージィが気を失っていたことになる。

インディアンの脅威(きょうい)はとりあえずなくなったが、それで安心できるわけではない。コンピュータに故障がなければ、サムにアクセスしてだいたいの位置を知ることくらいできるはずだが、アンデスの深い渓谷からどうやって脱出するかが難問だった。

（サムからサミュエルズ教授を呼び出してもらって、ラインバック財団に救援部隊を送ってもらうしかないのかもしれないなァ……）

高い雲を夕陽が赤くそめはじめたのを見上げながら、イージィはそんなことを考えていた。

と、そのときだった——

「イヤぁっ。た、助けてーっ！」

背後の斜面のずっと上で、ルルの悲鳴があがったのだ——!?

PART 3
さまよう密林

イージィは、ヨースケのあとを追ってあわてて崖を登っていった。

「いねえ……ルルの姿がねえ。それに、荷物もそっくり消えてやがる」

巨大な木が立ちならんだゆるやかな斜面にたどり着くと、ヨースケが呆然とつぶやいて立ちつくした。

明らかに何人もの人間が草を踏みしだいた跡があり、荷物からこぼれたカンヅメやフォークが見つかった。

どっちへ行ったのか、もう悲鳴も聞こえず、足音や人の気配らしいものは、密林のざわめきと見知らぬ鳥たちの鳴きかわす声にまぎれてしまっている。

「ヨースケ……」

イージィが呼びかけると、ヨースケはためらいのない足取りであたりを見てまわっているところだった。

「イージィ、こっちだ。踏まれた草が立ち上がりかけている。数人が通っていった跡だ」

ヨースケとイージィは、すぐにその跡をたどって歩きだした。

「チェッ、またあのおてんばを追っかけなきゃなんねえのか」

ヨースケが、あとからあとからふき出す汗をぬぐいながらぼやいた。

「しかたないさ。食糧なしじゃ野営もできない。メドウズと連絡をとる通信機も荷物といっしょなんだしさ。跡が消えないうちに急ごうよ」

イージィは足を早めた。

ふたりとも口には出さなかったが、ルルをさらった相手となれば、インディアンに決まっている。やつらに会うのはさけたいが、暮れつつある密林は、それ以上に本能的な恐怖を感じさせた。どこに彼らを導いていくのであれ、人の通った跡は、すがりつけるただひとつの命綱だったのだ。

高い峰々にとり囲まれた密林は、どんどん暗さをましていった。足跡はじきにわからなくなり、ふたりは漠然とした方向だけを頼りに進んでいった。

「ねえ、ヨースケ。何か聞こえないかい？　人の声みたいなものが……」

「人の声？　そういや……こっちだ」

ヨースケは物音をたてないように気を配るのも忘れ、急ぎ足で横手の斜面を駆けあがっていった。

森が突然切れ、ふたりの目の前に広広とした草原が広がった。そのゆるやかに傾斜した台地を、ロバに似た動物が、数十頭の群れをつくってゆうゆうと横切っていた。そのまん中あたりに、群れを追う少年の姿があった。

「インディオ* だよ、ヨースケ。どうする？」

「決まってるさ。こんな場所で野宿なんかできるもんか。この際、人間がいるんならどこでも文句はねえ」

インディオの少年が連れた家畜の群れは、やがてそまつな草ぶきの小屋の建ちならぶ場所へと消えていった。どうやら部落らしい。家の前で食事のしたくをしている女たちが見える。その姿形といい、使っている道具といい、とても20世紀の末とは思えない素朴さだ。

（アンデスの高地には、まだまだ文明とほとんど接触せずに暮らしている人人がいるって聞いてたけど、ここはまさにそんな感じだな）

イージィはぼんやりそんなことを考えながら、ただよってくるいいにおいにつられて、身をひそめている草むらからフラフラと立ち上がりかけた。

「ちょい待ち。あれを見てみろ」

イージィの腕を引っぱって、ヨースケが広場の一方を指さした。

そこには数人の男たちがおり、その足元にはイージィたちの荷物が乱雑に積みあげられていた。

「じ、じゃあ、ルルをさらっていったのはあの男たち……!?」

*インディオ：中南米の原住民

「シッ、声が高いぜ」
ヨースケがイージィを制して隠れさせると、一軒だけポツンと離れて建った小屋から、別の男が何か言いながら出てきて男たちに近よっていった。男は布切れのようなものを手にしている。
「ヨースケ、あれはルルのアドベンチャースーツじゃないか。あそこの小屋にルルがいるんだっ！」
イージィはとび出しかけたが、ヨースケは強引にそれを引きとめた。
「バカっ。うかつに出るんじゃねえ」
「け、けど、ルルがあのスーツを脱がされたってことは……」
「だから、よけい早まったことはできねえのさ。おれたちまでとっつかまったら、ルルのバージンどころか、三人まとめて地獄行きかもしれねえんだ」
「そんな……」
消え入るような声でつぶやいたイージィに、ヨースケは冷静に言った。
「いいか、もうすぐ日が完全に暮れる。それを待ってあの小屋に忍びこむんだ。ルルがどんなあつかいを受けているかで、おれたちへの対応も見当がつく。ヤバイ雰囲気なら、荷物とルルをかっさらって逃げるだけだ」
イージィはジリジリしながら日没を待った。その間にも木陰をぬって少しずつ移動し、例の小屋の裏手にまわりこんでいった。インディオの男がひとりずつ入れかわり立ちかわり小屋へ出入りするのを目にして、イージィは気が気ではなかった。
やがて広場に村人がつどって夕食がはじまり、小屋の出入りも絶えた。
広場のにぎわいにまぎれて、イージィとヨースケは、ソッと小屋に入りこんでいった。中はまっ暗だった。ヨースケがペン型のライトをつけ、闇のむこうを照らした。と——
「ルル……!?」
イージィはうめくように声をあげた。
床に広げた動物の毛皮の上に横たえられたルルは、ロウ人形のようにまっ白い裸身をさらしていたのだ！
イージィの呼びかけに、ピクリとも反応しない。しかし、むき出しの胸がわずかに上下しているのを見れば、気を失ったか眠っているかのどちらかだ。
イージィは防寒用のジャケットを脱

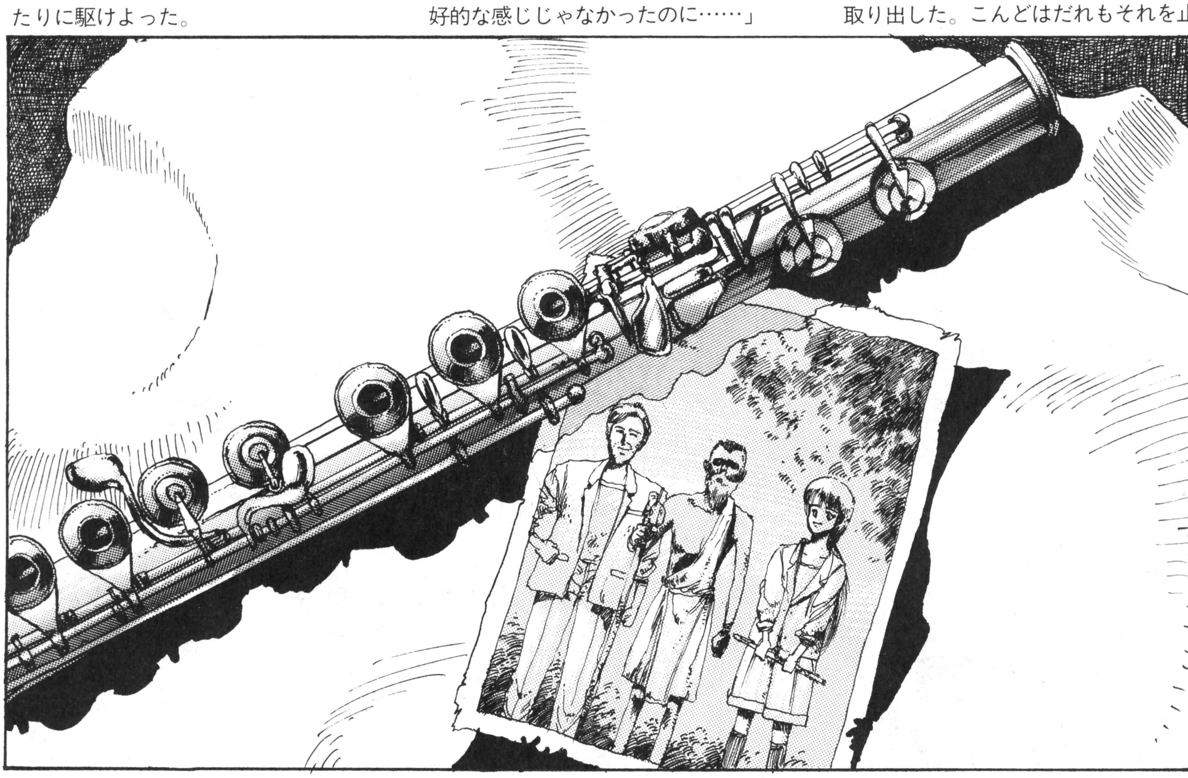


ぎ、ルルを包みこもうとしゃがみかけた。と、そのとき——
入口の戸がバタンと乱暴に蹴り開けられ、インディオの男たちがドッとなだれこんできた。
「クソ、見つかっちまったぜっ！」
ヨースケは、とっさにイージィとルルをかばって立ちはだかった。
東洋人に似た純粋のインディオたちは、感情の読みとれない無表情のまま、おし黙って野獣のような鋭い目をイージィたちにいっせいに注いだ——！

PART 4
秘境の異邦人たち

「な、何をするんだっ!?」
イージィとヨースケは、小屋から強引に連れ出され、広場にぐるりと円陣をつくっている村人のまん中に引ったてられていった。
子供から老人まで、だれひとりとして声をたてたり騒いだりする者はない。身じろぎもせずに、ふたりの異邦人を見つめている。チョロチョロと揺らめくたき火の明かりに深くくまどられているせいで、よけいその表情は無気味だった。
男たちのひとりが、上座らしい場所にすわった古老に何事かささやくと、古老がゆっくりとした口調でイージィたちに言葉をかけた。

「何言ってるんだ？」
「そんなことぼくだって……あっ、そ、そうだっ！」
イージィは、あわてて背負ったコンピュータセットをおろし、バッグの中を手探りした。
「◎×☆◆○——！」
イージィの怪しい動きを見て、男たちが口々に何か叫びながら、敏捷にとびかかってきた。
「ち、ちがうんだ。ぼくはただ……」
恐怖に顔をひきつらせたイージィが、今まさに殴りつけられようとした瞬間、古老が大声で男たちを制し、彼らの背後を指さした。
そこはさっきの小屋だった。木の戸が開き、中年の女に手を引かれた女性がゆっくりと歩みだした。そまつなものではあるが、こざっぱりとした民族衣装をまとい、インディオ風に髪を結っている。しかし、足取りのおぼつかない細い足と、青ざめた白い顔は、けっしてインディオのものではない。
「ルルなのか？」
ヨースケがポツンとつぶやいた。
「ヨースケ、それにイージィじゃないの！　助けにきてくれたのねっ！」
女の手をふり切り、ルルがパッとふたりに駆けよった。
「ルル、これはいったいどうなってるんだ？　サッパリわからねえ」
ヨースケは、インディオの男たちが、ルルを押さえようとするどころか、イージィから手を引いたのを見て、不思議そうにたずねた。
「あたしだってわかんないわよ。気がついたら、この村に連れてこられてたの。ていねいに体はふいてくれるし、食べ物もくれたの。あたし、安心してグッスリ寝こんじゃったのよ」
「じ、じゃ、あの、その、ヘンなことされたとかってことは……」
イージィがモゴモゴ口ごもると、ルルは顔をパッと赤らめた。
「し、失礼ね。まさかそんなこと……あっ、じゃあ、あなたたち、あたしが眠っているとこをのぞいたのねっ!?」
「いや、だって……なあ、ヨースケ」
「そ、そーだとも。おれたちは、おまえの裸を見たくて見たんじゃねえ。助けなきゃと思ったからなんだぜ」
「フン、どうだかわかんないわね」
ルルはいつものようにヘソを曲げて、プイッと横をむいてしまった。
「だけど、ほんとにどういうことなんだろう？　さっきの様子からしたら、見知らぬぼくらに対して、けっして友好的な感じじゃなかったのに……」
イージィがあらためて周囲を見渡すと、男も女も、あいかわらずジッとおし黙ったまま、3人を見つめている。
「例のじいさんが手まねきしてるぜ」
3人がためらっていると、男たちが背中をドンと突いて古老の前に引きたてていった。
古老は口の中で何かブツブツ言い、背後からきれいな包みを取り出して、ルルの前でそれを開いた。
「こ、これは……」
ルルの表情がサッと変わった。
「なんだ、フルートじゃねえか。それに、写真か、こりゃ？」
写真には、目の前の古老と西洋人の男女が並んで写っていた。
「これは、ママの大切にしていたフルートだわ。それに、この写真、まちがいなくパパとママよ！」
たき火の弱い光のせいで、やわらかい笑みを浮かべたルルの母親は、まるっきりルルそっくりに見えた。
イージィは深くうなずいた。
「そうか、ルルの両親は、探険の途中、ここに立ち寄ったんだ。そして、この写真を……何があったんだろう？　そうだ、忘れてたよ」
イージィはコンピュータのセットを取り出した。こんどはだれもそれを止



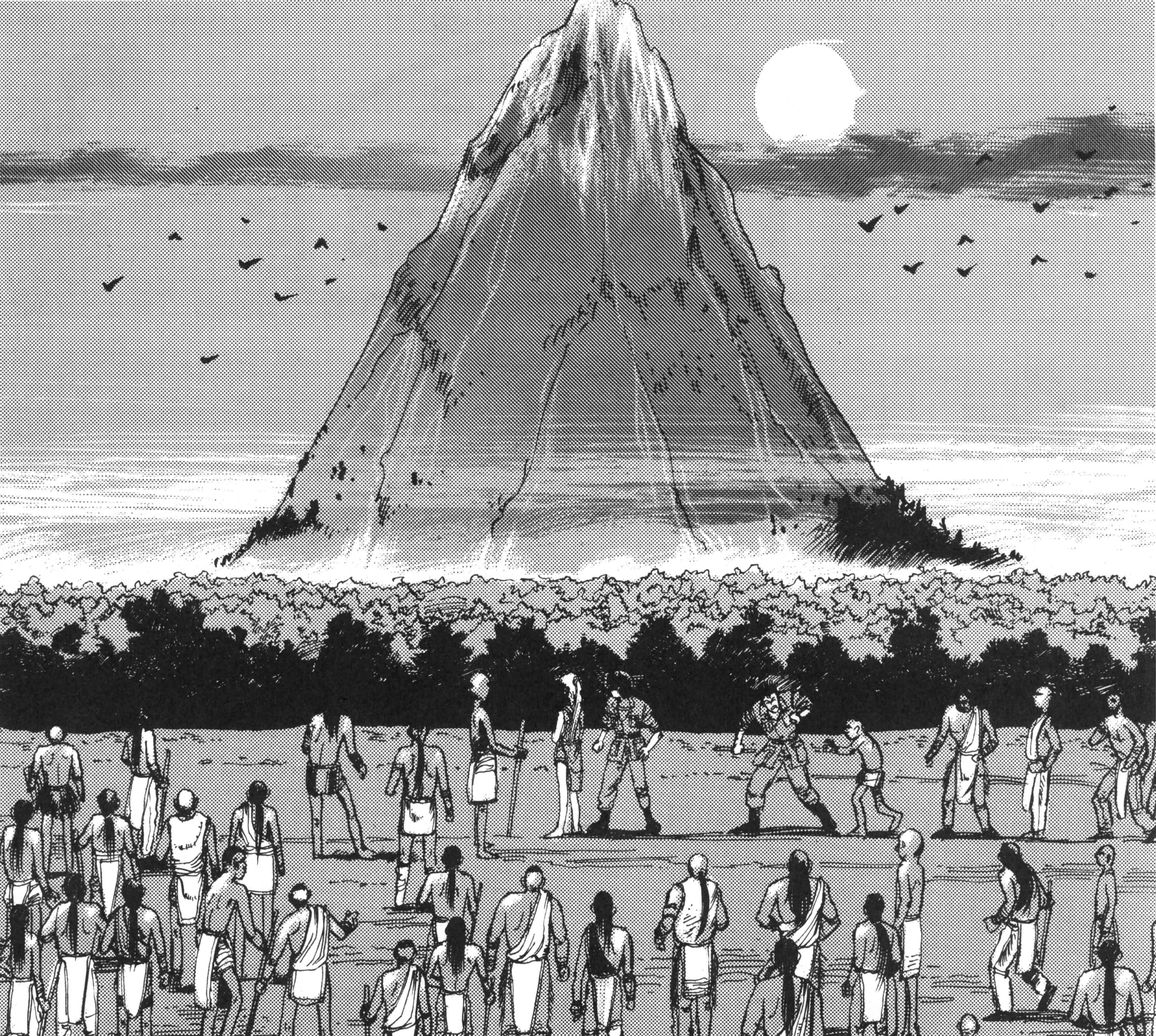
めようとはしなかった。イージィはフロッピーディスクを入れかえ、オムニ＝スキャナーを手に持った。マイクを口の前に持っていき、古老にゆっくりと話しかける。
「この少女は、写真に写っている女性の娘で、ぼくらは、その連れです」
そこで言葉を切ってリターンキーをたたくと、スキャナーのスピーカーから電子合成音が流れだした。それを聞いた古老は大きくうなずき、なつかしそうにルルの手を握りしめた。
古老が何かまたつぶやくように言うのにマイクをむけると、イージィはふたたび同じ操作をくり返した。
〈……やはりそうじゃったか。この美しい髪、すんだ瞳、なつかしいのお〉
スピーカーから、こんどは英語が聞こえてきた。
「これ、このじいさんが言ったのか？」
ヨースケが、キョトンとした表情でイージィにたずねた。
「うん。このコンピュータはすごいんだ。アンテナで本機にアクセスしてなくても、音声翻訳機能を使えるのさ。もしかして必要になるんじゃないかと思って、ヘリでサムとアクセスしたときに、スペイン語とケチュア語* のデータソフトを作っておいたんだよ」
イージィが得意げに言った。

PART 5
“神の調べ”

その間にも、ルルと古老はせきを切ったように会話を続けていた。
やはり、ルルの両親は、ビルカバンバにむかう途中、ここに立ち寄ったのだった。まったく外界と断絶して生活しているこの村の人々と、何かのきっかけでとても友好的になり、ビルカバンバらしき場所へと案内までしてもらったというのだ。
「じゃ、パパとママはその遺跡に行ったままなのね！」
ルルがさらに目を輝かせて言った。
〈そう……じゃが、その後おふたりがどうなったかはわからん。あそこは、われわれインカの古き血を引く者にとって聖なる地。生きたまま踏みこむことは許されんのじゃ。案内した者は、言い伝えにさだめられた場所まで同行して引き返してきた〉
「それでは、ぼくらもそこまで案内してほしいんです。お願いです！」
イージィが意気ごんで言った。
しかし、古老はむずかしい顔をして、しばらく黙りこんでしまった。
〈実は……、あの後、恐ろしい地鳴りがしばらく続いたんじゃよ。村の者たちの中には、それは、聖なる地をおかしたことに神が怒ったのだと信じておる者もいる。わしにもみなを説きふせる力はない。ただ……〉
「ただ……何ですか？」
〈……あのおふたりをあそこまで案内したのは、彼らが神の調べをわしらに体験させてくれたからだ。もう一度あの美しい音色を聞かせてくれるなら、もしかしたら村人たちも納得してくれるかもしれんが……〉
古老はフルートをさし示した。
イージィたち三人は顔を見合わせた。
「ルル、“神の調べ”っていうのに心当たりはあるかい？」
「ママはフルートが好きで、子守り歌がわりにいつも聞かせてくれていたけど、どの曲かって言われると……」
すると、横のほうで弦楽器をつまびくような音がした。動物の甲羅(こうら)に弦をはったような、そぼくな楽器だった。そこに骨で作ったようなたて笛の演奏がまじった。たどたどしく、なかなかうまくかみ合わない演奏だが、かなでている者たちは、それぞれの記憶に残った“神の調べ”に耳をかたむけるようにジッと目を閉じ、体をゆっくりと揺らせてリズムをとっている。音だけを聞けば、素朴で味わい深いフォルク



*ケチュア語：アンデス地方の言語。古くはインカ帝国の公用語として話されていた。

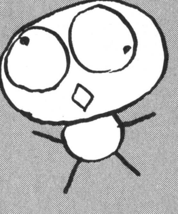


ローレにしか思えないのだが……。
「イエスタディじゃないか。これは、ビートルズのイエスタディだよ！」
イージィが歓声をあげた。
「あっ、そうだわ。でも、あたし、フルートなんか吹いたことないのよ」
パチッと指を鳴らし、ルルの手からフルートを取り上げたのは、なんとヨースケだった。
「まかせときなって！」
ヨースケは円陣のまん中にとび出し、インディオたちのリズムに合わせて体を揺すりだした。そして、斜めにかまえたフルートに口をつけたと思うと、信じられないほど美しい音色が、ゆったりとただようように流れてきた。
それはまるで、白い霧のようにやわらかく、星の光を通す高原の空気のような透明感にみち、大河の流れのようにつきることを知らなかった。
イージィはやっと思い出した。
（なんてことを忘れていたんだろう。ヨースケがニューヨークに行ったのは、ミュージシャンの修行をするためだったんだ。あいつの得意楽器はサックスのはずだけど、管楽器ならなんでもこなせるって、いつも自慢してたじゃないか！）
だんだん演奏に乗ってくると、ヨースケはほかの楽器をリードしはじめた。軽快なリズムに移行して、メロディを自由自在にあやつり、つぎつぎと即興のフレーズをはさみこんでいく。
そのめくるめくばかりみごとな演奏に、無表情だった村人の顔に自然に笑みが浮かび、ついには輪をつくって踊りだす者まで現れた。
最後にヨースケがピョンととび上がってポーズを決めると、とたんに割れんばかりの拍手がわき起こった。
〈……みごと、まったくみごとじゃ！〉
古老はニッコリ笑って言った。
「では、教えてくれるんですね。“聖なる地”の場所を――！」
〈ああ、文句を言う者はいまい。ホラ、あれじゃ。あれが、聖なる地じゃよ〉
古老は、イージィたちの背後をピタリと指さした。
いつしかきれいに晴れあがった夜空に、月がポッカリと浮かんでいた。そして、その冷たい光にくまどられるようにして、ヤリのように鋭くそびえ立つ高峰があった。その雄大な姿は、まぎれもなく……
「ルル、あ、あれは――!?」
「ええ。ママのスケッチにあった、あの山よっ！」

つづく

イージィたちの眼前に遂に姿をみせた聖なる地。そこにはいったい何が!?

パンゲア FAN倶楽部

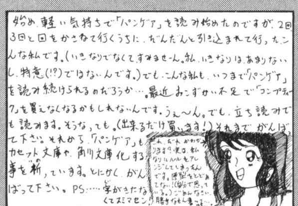




松枝蔵人のお茶の間

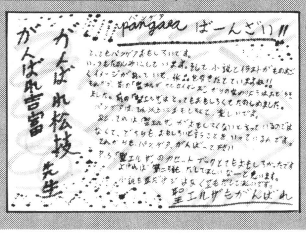


ぼくの〝お茶の間〟にもイラスト入りお便りがグンと増えました。これもまた嬉しい。これからもお便り待っています！



◀神奈川県　三木あすかさん

どうも、心のこもったお便りをありがとう。おこづかい値上げ、頑張って下さい。今後もよろしく。



▶北海道　花田徳明君

そうかそうか、作者ももちろん双方の作品が可愛いのです。応援サンキュー！



▲福岡県　山崎健朗君

この作品、だいぶ時間をとられただろうなぁ。ぼくの作品から絵のイメージをとらえて、有難いことです。

▼長野県　杉村幸彦君



ルルはこれからもどんどん活躍するよ。君のイメージもいいね。ストーリー展開期待していて間違いないぞ！

めっせーじふろむ松枝蔵人

カンヅメになったかいがあって、超スピードで『聖エルザⅣ』が本になりました。もう読み終えたって人もたくさんいるでしょうね。チクリンのコーナーあてに感想を送ってください。『パンゲア』がいつ本になるかという問い合わせが多いのですが、分量が一冊分になりしだい、順次出していく予定です。問題は、私がゴチャゴチャ入れる追加の原稿がいつ書き上がるかですね、ワハハハ。『ジェラルディン・サーガII』は、やっと取りかかったとこです。『ロードス島２』を水野君から戴いて読んだのですが、おもしろいことに、おたがい本格ファンタジーなのにだいぶイメージが違います。いい意味でそれぞれの道をガンガン行きましょう。それから、今発売中のドラゴンマガジンで『ジェラルディン』特集やってます。麻宮騎亜氏のカラーイラスト４ページ、見のがすとソンですよ。てことで、先月のおハガキの中から徳島県の増田君に色紙を、兵庫県の岩尾君にテレカをさしあげました。

吉富昭仁の屋根裏工房



この号が出る頃、僕は東京にいることになる。これからキビシイ東京での生活が始まるわけです。応援して下さいッ。



◀大阪府　松本茂君

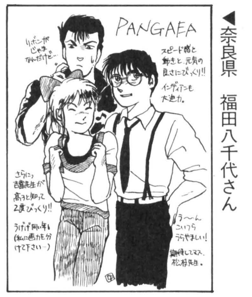
ていねいな描きこみと、オリジナリティーを感じる絵です。シンプルでとても良いと思います。



▲岡山県　小松原直美さん

編がFAXでハガキ裏のコメントだけ送ってくれたので性別がわからない。♡3つで女の子？

もう高校はひと月前に卒業。今は上京準備で忙しいのよ。



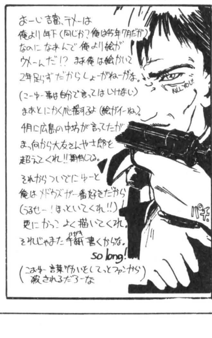
◀奈良県　福田八千代さん

さすがにルルは人気があるなあ。僕も気に入っている。



▶広島県　小川弘志君

▼福岡県　田村光昭君



ふふふふふ、キミとはいい友達になれそうだな。なかなかシゲキ的で良い。メドウズのファンなのか。付け加えると、キミは僕より２月上だ。

お便り待ってま〜す！

う〜む、スゴイ。とにかく松枝・吉富両先生のサイン入り生イラストとパンゲアテレカをプレゼントすると書いたトタンに、イラスト入りハガキが急増！　これは競争率グンとアップだな。右の写真がプレゼントテレカだ！これからも編集部ファン倶楽部にハガキだ!!



第6回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

インディオ言語解読・解答クイズ

ゲームデザイン／スタジオＫＡＢ

今回のクイズはパンゲア本編に密接に関っているぞ。つまり本編を読まぬと分からないのだ。必ず読んでからにしてね。

さて、右にある記号文はインディオの部落でインディオがイージィたちに話しかけた言葉だ。下にあるわれらがテレグラム・サムの訳例と、ヒントの短文とその意味をもとにして、いったいインディオたちは何と語ったのか？ そしてキミたちは何と答えたらいいのかを書いてくれ！ 答えは日本語で書いて送ってくれてＯＫ。記号で書いてくれなくても結構です。今回もちょっとムズイかな。頑張ってくれ！

正解者の中から、毎月５名にコンプオリジナルＴシャツをプレゼントしてるからね。〝コンプＰクイズ〟宛てにどしどしハガキを送ってくれ！ 待ってるヨ〜！

例：イージィとヨースケを表わすと

●◎○♥

イージィ

♥×○♡▲●

ヨースケ

下にある記号文はイージィたちが本編最後に目にした「スケッチにあった山」という内容だそうだ。さあ解答は!?

○●◆■◎□♡✻▽◆

▽♡☆◎□◆△◎★◎○▽◆□◎

■◆▲◆▲◎○●☆●▲♡□●☆

◎♡☆○♡▲♡○▽◆◆■●◆□

×◎□●■◆▽◎▼×■■◎■◎

△◎☆○♡▲●□◎□●☆●◆□

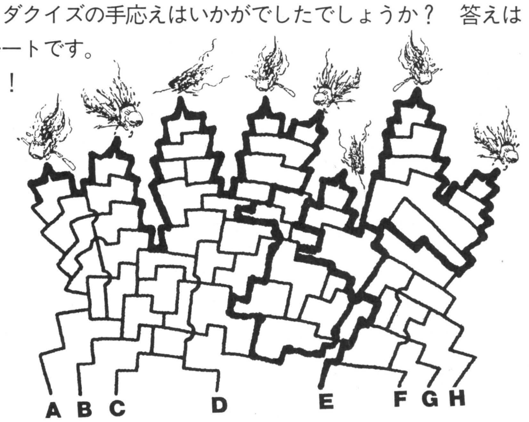
♡■×▼●○♡▲◎

※現地の言葉は日本語に対応しています。インディオの言葉を知らなくても遊べるよ！

第５回アンデスアミダクイズ答え

変則アミダクイズの手応えはいかがでしたでしょうか？ 答えは〝Ｅ〟ルートです。

チェック！



突然ですが オトシマエの聖エルザリポート

神奈川県の武雷破帝のリクエストで、アタイがリポートすることになった。応援ありがとう（こーゆーセリフはてれるぜ)。

聖エルザⅣ、読んでくれたよな。あの人間兵器Ｇにはまいった。シツコイのなんのって。えっ？ まだ読んでないー!? ボキボキボキッ（編集部注＝指の鳴る音）売り切れても知らねーぞ！

それから、６月１日にはカセットブック第２弾が出る。タイトルは…ムムム、Ｐ166でチクリンがくっちゃべってるから、そっちを読んでくれ。オモシロサは確実、アタイが保償する。よろしくなっ！





♡チクリコーナー 最新NEWSヨっ。聖エルザ音楽編が出るかもしんないの。ＣＤとかで。詳しいことは次号でネっ。

コンプティークBBS 伝言板



先月から新装開店、メニューもいろいろ新しくなったコンプティークBBS。みんなは、もうアクセスしてくれたであろーか。

というわけで、この伝言板は、BBSの最新情報や大切なお知らせを伝えるコーナーなのである。会員はもちろん、これから会員になろうと思ってる人、興味はあるんだよね〜という人も、読んでね。

またもや、BBSからの重要なお知らせなのだ！



まず、いちばん重要なのが、**アクセス電話番号が、4月8日から変わった**ということ。新しい番号は、下記のとおり。くれぐれもまちがい電話のないよう、よろしく。とくに、オートダイヤルでアクセスしている人、要チェックです。

次に、システムのメンテナンスのため、**毎週火曜日11時〜13時（第１火曜日のみ11時〜18時）の間、ホストを停止**します。この時間帯はアクセスできませんから注意してください。

続いて、ＩＤの再申請について。４月号、５月号でもお知らせしたとおり、全ＩＤ取得者の再登録を行っています。**ＩＤの再申請の締め切りは6月8日まで**。締め切りまでに再申請手続きを取らない場合、自動的にＩＤを削除させていただきますので、あらかじめご了承ください。

最後に、ＩＤの新規申請・再申請手続きについて。右のＩＤ申請書に必要事項を記入の上、返信用封筒と切手を同封し、コンプティーク編集部「ＢＢＳＩＤ」係へ郵送してください。

当申請書が届いた時点で、「コンプティークＢＢＳ」会員規約を承認されたものとみなします。規約は、コンプティーク４月号に全文を掲載しています。また同じものをＢＢＳ内に提示していますので、必ず読むようにしてください。

なお、最近送っていただいた申請書の中で、不備のあるものがめだちます。とくに注意してほしい点を列挙しますので読んでください。

●すでにＩＤを持っている人は、申請書右端の「再申請」に○をつけ、ＩＤの欄に旧ＩＤを記入してください。
●新しく申請する人は「新規」に○をつけ、ＩＤ欄には記入しないでください。
●コンプティークＢＢＳを利用するための電話代を自己負担できない人は、それを負担する人（保護者）の名前と印を「保護者氏名」欄に記入してください。
●自己負担できる人は、本人の名前と印を「保護者氏名」欄に記入してください。

申請書に不備のある場合、ＩＤの発行、再発行ができません。めんどくさいとは思うけど、協力してくださいね。

ええ〜と、こんなもんかな。４月からの新装開店で、スタッフのほうもけっこう混乱しておりまして、皆さんには、いろいろご迷惑をおかけしていますが、これも、コンプティークＢＢＳを日本一の無責任……、じゃなくＢＢＳにするための試練と考えてくださいましな。ＢＢＳに対するご意見・ご要望、待ってます。もちろん、このコーナーに対するものも！

ではまた来月。

アクセス番号は
03-730-4511

 イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS メニューマップ

- 1. ご案内
  - システムインフォメーション
  - みんなみてみて！
  - 4誌編集部よりのお知らせ
  - コンプティークBBS規約
- 2. メールボックス
- 3. BBS
  - コンプティーク
    - How To Win
      - RPG
      - SLG
      - AVG
      - ACT
      - アーケードマシン
      - その他のゲーム
      - ヒントをくれ！
    - メゾン・コンプ
      - クロちゃんの部屋
      - 菊川涼音の屋根裏部屋
      - 片っPIの書斎
      - 矢野徹の狂乱酒場
      - メゾン・コンプ5号室
      - メゾン・コンプ6号室
      - ビショップ小峯の部屋
    - ドラゴンジム
      - アイドル
      - アニメ
      - 映画
      - 小説
      - SFサロン
      - 音楽一般
      - コミック
    - RPG WORLD
      - ロードス島戦記
      - D&D と AD&D
      - トラベラー
      - その他のテーブルトークRPG
      - ロボクラッシュ&トップをねらえ！
  - オンラインゲーム（現在企画中）
  - フリートーク
  - データボックス
- 4. システムツール

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS　ID申請書　　　　再申請　新規

氏名			
住所	〒		
職業		年齢	
電話			
使用機種			
保護者氏名	印		

ID

COMP				

仮パスワード

●この申請用紙に必要事項を記入してください。「再申請」「新規」のどちらかに○をつけてください。もれのある場合は、IDが発行できないことがあります。
●破線で切り取り、封書で（62円切手と返信用封筒を必ず同封してください）、コンプティーク編集部「BBS ID」係へ郵送してください。IDと仮のパスワードを発行して返送いたします。
●規約をよく読んでから申請書を送ってください。


聖エルザクルセイダーズⅣ
乱入!
松枝蔵人
MAYUMI
JUNKO

RUN TO THE SUMMER♡

OTAKU CLUB

●実相寺昭雄
●矢野　徹
●多摩　豊
●菊川涼音
●先江　進
●山口祐平

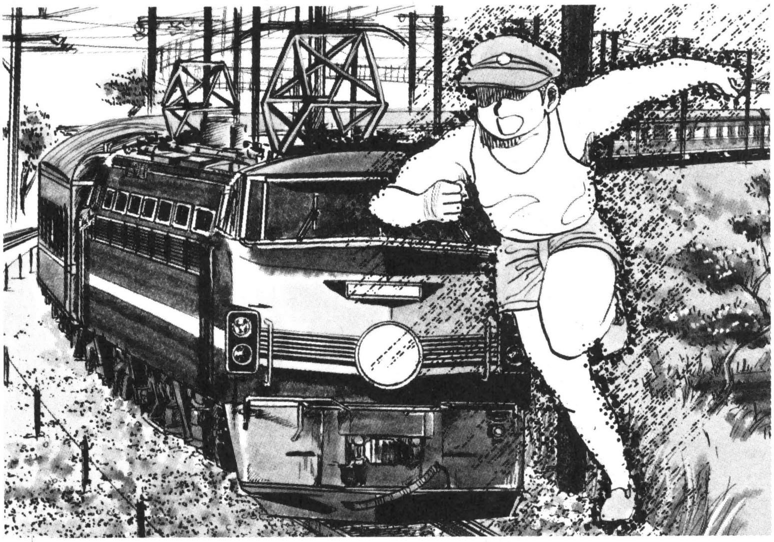


Illustration
Hiraku Shinno

文：実相寺昭雄（じっそうじあきお／映画監督）

鉄道少年だった…

私の映像人生の始まりがリコーフレックスにあるかと思えば、やけに懐かしい。ずい分、あちこちへ出かけて、いろんな電車を撮ったものだ



色気づくまでは鉄道ファンだった。いまでも時たま鉄道雑誌を買ったりするから、どこかに名残りはあるのだろう。

ガキのころは、いつか必ず運転手になってやろうと思っていた。それも、特急燕の機関手じゃなくては、と心に誓っていた。戦後、ＮＨＫの「冗談音楽」で、ぼくは特急の機関手でぇ……という歌が流行ったことがあるが、その文句のなかに、キスする暇さえありません……という箇所があり、そのころから次第に機関手よりキスの方に比重がかかってしまった。

大体、ガキのころから茶の湯、盆栽に親しむなんて輩はいないわけで、お医者さんごっこを卒業するころから、何らかのメカの虜になるものだ。空を仰ぐか、大海原に憧れるか、身近の乗物で済ませるか。私はいちばん近くにあるものに心を引かれちまった口である。

もっとも、そのころ陸の乗物の王者は鉄道で、ちょっとした町には路面電車も走っていたし、現在のように自動車がのさばっていなかった。自家用車なんてものはあまり見かけなかったし、せいぜいがバス、トラック、それもボンネット型の不様な奴で、いまじゃレトロ趣味で少しチヤホヤされているが、当時は憧れの対象にもならなかった。

ガソリンの不足した戦時中には、木炭バスが走っており、車体の後ろに罐をのせたデッキをつけて、情けないような代物だった。春日町から伝通院へかけての富坂の勾配を昇りきれず、私が乗っていたバスが坂をずり下がったのには驚いた。

東京だとて、馬車も、牛車もいた。リヤカー付き自転車もたくさん走っていたし、人力車も多かった。戦後しばらく大森に住んでいたのだが、駅前には客待ちの人力車がずらりと並んでいたことを思い出す。大八車を牛が懸命に曳いている姿など、大森あたりではよく見かけた光景だ。

でも、仲間にも人力車ファン、馬車マニアなんていなかったから、そういったものはガキの趣味の対象にはならなかったんだろう。

さて、鉄道ファンとしての私の自慢は、あの満鉄特急“あじあ号”に乗った体験があることで、ガキの時分、大半を大陸で過ごしていたからそんな機会もあったわけだが、まだ記憶に残っている。でも食堂車で食べたものは、あまり美味かったという思い出がない。矢鱈と骨の多い魚のムニエルかなんかで、日頃口にしない洋食って奴はまずいもんだ、と思ってしまった。話は外れるが、こういうガキのころの記憶にしみこんだものは、歳をとっても消えないもので、大人になっても、和風洋食以外のものは敬遠するようになった。フランス料理の講釈をする奴なんか頭にくる。じゃ、当時何が私の口に合っていたかと言えば、毎朝売りにくるゴマ付きの焼餅で、なぜ食堂車には焼餅や餃子がないんだろうと首をひねったものだ。“あじあ号”では残念ながら展望車に乗れなかったが、ソファーの並んだ展望車をのぞきに行った。内地の展望車は手すりのついた吹きさらしの型だったが、“あじあ号”のは曲面ガラスの入った密閉されたものだった。もっとも、開放型のデッキがついていたら寒くてたまらないだろう。

私は鉄道ファンといっても、メカに強いわけじゃないから、もっぱらカメラを片手にその勇姿を追いかけた。ＳＬにはさして興味がなかった。レトロ趣味でたまさかイヴェント列車のＳＬ牽引に乗るならいいだろうが、当時は電化の促進を願ったものだ。

日常的にＳＬが走っているとたまったものじゃない。窓を開けりゃあ、煤煙で汚れるし、目は痛いし、新幹線世代には思いもよらないだろう。ＳＬの吐き出す火の粉で、沿線の民家の屋根が燃えた、なあんてこともあったらしい。何しろ私の鉄道少年時代はＳＬの全盛で、ＥＬの方が珍しかったのだ。

大都市周辺の省線（国電を昔はこう言っていた。鉄道省電車線ということだろう）以外は電化区間も少なかったのだ。東海道線は沼津まで、あとＥＬにお目にかかれるのは碓井峠のアプト式か関門トンネルか、という具合で、こんな話、信じられねえだろうなあ。旅そして、ＥＬからＳＬへのつけ換えの折なぞ、必ず見に行ったものだ。その沼津までが浜松へのび、豊橋から先へも工事が進み、東海道が完全電化で、大阪へクリームにえんじ帯の電車特急が走りだしたのには驚いたものだ。その折の特急の名前を“こだま”と言ったのか“つばめ”と呼んだのか、もう覚えちゃいないが、戦後特急が復活したとき、昔馴染んで憧れた“つばめ”“富士”“かもめ”“さくら”に代わって“平和”とか“はと”って名前だったので、がっかりした記憶もある。Ｅ電などという呼称のアホさ加減よりもマシだけど。

話はとぶけど、あのＪＲとかグリーン車とかシルバーシートとか、各種のイヴェント列車についてる横文字の氾濫はどうにかならないものだろうか。爺さんが卑しく若者に媚を売ってるようで、その自信のなさとセンスの悪さがたまらない。コマーシャル万能時代の弊害かもしれない。言葉から国は必ず滅びる。アメリカの属国になってもいい、一州に成り下がってもいいという阿呆もいるだろうから、Ｅ電などという代理店風感覚も罷通るのだ。ある銀行がトマト銀行と改称したそうだが、あれなんかまだ良い方だろう。第一バカっぽいから救われる。

と、又脱線しかかったが、小学生のころ初めて手にしたカメラは中古のバーレットという代物で、まったく動態を撮るには適していなかった。蛇腹がついていて、サイコロのように小さいウエストレベルのファインダーが目安にあるだけ。ピントは固定焦点だったと思う。たしかブローニー半裁というサイズだった。レンズの傍らに頼りないシャッターが小さくとび出しており、手ぶれも多かった。それでも、休みの日には大森の家をとび出し、駅のホームに止まっている電車を撮り歩いたものだ。そのパーレットで撮った、宇治山田駅に停車中の近鉄2200型の写真が私の宝物だったが、もちろん夢の島。

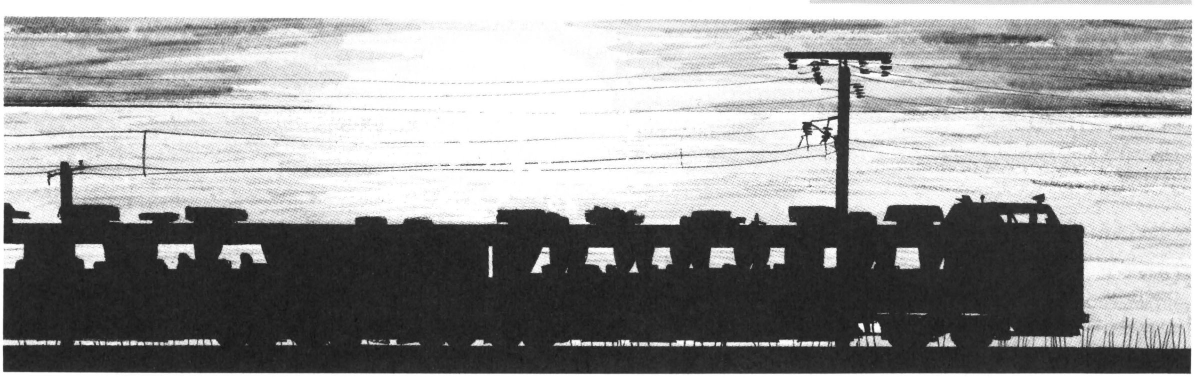
ニッコールのついたニッカ（ウイスキーじゃない。当時ライカ版の高級機でこういうのがあった）に憧れたものだが、そんな高いカメラは及びもつかず、中学に入ってから二眼レフのリコーフレックスというのを新品で買ってもらい、満足していた。しかし、これもよく写りはしたが、動態を撮るには全く不向き。ピントはファインダー用レンズと本レンズとをギアで連動させる方式だったし、ウエストレベルだし、シャッタースピードはＢ、25、50、100の４段階しかなく、静止した車輌を撮るだけのものだった。それに６×６のサイズは電車のフレーミングには向いていない。それでも、私の映像人生の始まりがリコーフレックスにあるかと思えば、やけに懐かしい。ずい分、あちこちへ出かけて、いろんな電車を撮ったものだ。路面電車など、都電はもとより、横浜や川崎（にも市電があった）から、各地のものも相当カメラに収めたのだが、みんなネガもろとも捨ててしまった。残しておけば良かった、惜しいことをしたなあ、ひょっとしたら商売になったのに、と思ったところで後の祭り。切符にしてからそうだ。ひところたくさん蒐めていたけれど、これも捨ててしまった。大陸から引揚げたときの罹災者乗車票なんかも持っていたのだが、どこかへやってしまった。

要するに、リコーフレックスを手に入れて、私の鉄道写真趣味も終わってしまったのだ。鉄道マニアの道も。なぜって、ニキビ花やぐ歳ごろにさしかかっちまったから。結局、ふり返ってみりゃあ颯爽と走る電車の勇姿を１枚も撮らずに終わったわけだ。

いつしか鉄道のことはどうでもよくなったが、映像を業とするようになって、ふと懐かしく少年期の心を思うことがあった。でも、あんまり鉄道を撮っていない。心に妙なうずきを覚えながら、私は中年になってしまった。オネグルの交響曲断章「パシフィック231」を視覚化した短編や、ジョルジュ・フランジュ監督の巴里地下鉄を撮った幻想的短編（題を忘れちまった）に感動して、１度ああいうものを撮りたいと思いつつも、今日に至っている。

中年にもなり、色狂いもおさまって、ようやく少年のころに回帰しはじめたのか、近ごろ、鉄道を撮りたいという気持が強くなりかけている。

実相寺昭雄／映画監督・作家。「無常」「ウルトラマン」シリーズなど制作多数。現在、本誌でも活躍中。







第8夜　日本このごろ…

＜日本をよくする＞への返事

鹿児島ガンダーラくんへ。

金本位制をやめてモラル流通制度にする——考えそのものはすばらしいのですが、日本は金本位制ではありません。文章中にそういう事実でないところがあると、全体の印象が弱くなってしまいます。それに、あなたの意見はみんなが思っていることです。そうするためには実際にどうすればいいのかの具体的方法が質問でした。

政治家の口約束、後始末、自然保護、人を助けること、金本位制をやめること、選挙に金がかからないようにすること、人が社会を知ったときに成人と認めること。それが、あなたの日本を良くする方法の主なものですが、人を助けることがすこし具体的なだけで、あとは理想であり、目標です。

こういった長い手紙を書かれるときは、出す前にほかの人にも見てもらうといいですね。それから、金本位制というのは、もっとも短くいえば、1万円のお札を銀行へ持っていくと、1万円の金貨と替えてくれる状態です。金の値段が通貨の単位の基準となるといってもいいでしょう。でも、若さのみなぎるいいお便りでした。

東京のKさん。

残念ながら、言葉がほとんど借り物のような印象です。「火によって人間は繁栄し」から「人類が大地の調和を破ったからだ」までが、何かの引き写しのような印象です。滅びを回避する方法はただひとつ、原始時代にもどること？　そして、全人類が餓死するのですか？

原始時代に地球がささえることができた人口がどれぐらいだったかを考えずに、いまの人口のまま、そんな時代にもどったら大変ですよ。ガス水道電気なしで、食べ物はわずかな木の実ぐらいしかない、動物を殺す技術も道具もない。そんなところへ行くなど、ぼくはいやですねえ。

そのような考えを述べているなかで、突如としてぼくは受験生だが、たぶん合格しないだろうから、浪人のあいだに小説を書きたい。参考になることを教えてくれというのは、話の流れとしておかしいですよ。少なくとも、別の章に書くべきことです。一貫して物事を考える癖をつけておかなければ、小説など書けません。

小説を書くために、なるべくたくさん本を読むことです。それに書きたくてたまらない性質の人間であることです。書いた文章を人に見せて批評してもらうことを続けていれば、そのうちうまくなりますよ。

近未来小説として「ハロー、ゴルバチョフ」「ハロー、ブッシュ」の書き出しでは、どうも現代すぎる小説のような気がします。少なくとも、あなたはブッシュ政権が4年以上もつとお考えのようですが、もしちがったら？

無名戦士はどこに祭るのか？

愛媛県前知事の県公費による靖国神社慰霊祭への玉串料16万円の寄付は憲法違反として、全額を知事から県に返せの判決が、松山地方裁判所で出た。靖国神社が戦死者を祭るところでないなら、公費を使ってもいい無名戦死者を祭るところはどこか、国ははっきり決めてくれ。

コンプティーク・ネットに出たとんでもない意見

太平洋戦争は悪い侵略戦争だったと思いこんでいるせいか、特攻について「死んでいった戦時中の若者に罪の意識はまったくなかったのか？」という

意見がよせられた。

ぼくの返事はつぎのとおり、「特別攻撃隊員で死なれた方々は、ご両親よりも先に死んで行くことに、すまないという意識を持っておられたかたが多いようです。特攻隊員の遺書がたくさん刊行されていますし、どこの図書館にもありますから、読んでみられることをおすすめします」

「あなたの言葉は、あっと驚くほどのものでした。歴史は風化していったのですね。米軍の沖縄上陸が始まっていた戦争の最終段階で、加害者としての罪の意識を持って戦っていた若者がいた？　考えられませんねえ。遺族の家へ行って、そんなことをいったら、八つ裂きにされますよ」

ぼくだってそうしたくなるが、すべては無知と馬鹿な文部省のせいでもある。歴史から学ぶことを忘れた日本人の典型です。

テレビと御大喪の儀

いくつかの政党が御大喪の神道儀式の部分をボイコットした。共産・社会主義の国々からも、宗教のちがいなど関係なく大喪に参列しているのに、変なものだ。他人の葬式に行って、そこの宗教が気にくわない？　天皇は国の象徴だからいけないのか？　でも、ひとりの人間だぞ。

沖縄の老人が「兵隊に行き難儀をし、沖縄の戦いで家族が死んだ。天皇には恨みだけがある」というのが、印象に残った。府中と調布のあいだで、行列通過の30分前に切り通しが爆破。被害は少ない。

どこかの街角では天皇制反対をさけびでもしたのか、ひとりの青年が数名の警官に逮捕され、なぐられたのか助けて助けてと絶叫していた。いささか変な気がする。言論の自由もあるのだろうが、葬式の日に故人の悪口をいう神経って、どういうものなんだ？

気

テレビで、由美かおるなどを育てた西野バレー団の創設者がおこなう「気」の実演を見た。すごいものだ。手をふれることなく、空手７段の猛者がふっ飛ぶのだ。気功師のＮＨＫ放送を見たあとなので、疑う気にはなれない。足の裏から息をするという言葉が印象的だった。ヨガでも、自己催眠でも足の裏が大切なものらしい。

古い飛行機

ハワイ近くで、ボーイング747の貨物のドアまわりが吹き飛び、乗客９人が吸い出された。そのジャンボ機はホノルル空港に着陸。つくられて15年たった古い機体だという。

15年もたった古いタクシーなどは、どこも使わないだろうに、飛行機だから古くても使うのか？　話が逆ではないのか？

ふてぶてしい官僚

労働省元次官・加藤孝がリクルート事件で逮捕された。ぼくよりずっと若い年齢だが、そのふてぶてしさと図々しさは、官界の泥沼を生きてきた人間の汚さだろう。自民党と全官庁のうみを出してしまわないと、日本の政治はだめになってしまう。

ＮＴＴの市内通話は黒字だった

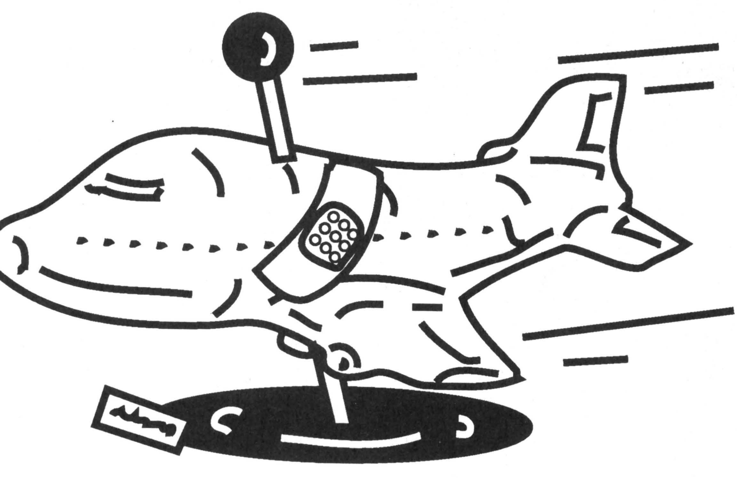
読売朝刊一面。赤字といっていたＮＴＴの市内通話は黒字、4000億円と出ていた。基本的事業別収支を公社時代には明らかにしていたのを、自由化で独占がくずれると、企業秘密を楯に隠してしまった。どんぶり勘定をしているので、経営陣にさえも決算内容の実際のところがわからないという。阿呆の集まりみたいなものだ。

チリ、っておかしい国だなあ？

一昨日のチリ産ぶどうに青酸化合物が注入されていた事件で、日本はぶどうの輸入を禁止した。その報復として、チリの海軍司令官が、チリの200海里以内で操業中の全日本漁船に対して、バルパライソ港への入港を命じるとともに、チリの港に入っている日本漁船５隻を差し押さえた。変な話だ。これでまともな国か？

近所が火事になりかけた

昼過ぎ向かいの家から電話。となりの家のお風呂が２時間以上つけっぱなしで、ガスの匂いがしているとのこと。すぐに見に行ったが、応答なし。110番に電話。そのあとガスの匂いがするから消防署への連絡も頼んだ。10分ほどすると、交番からとパトカー、両方の警察官と消防車で消防署の人が来る。お風呂の湯が煮えたぎっており、あと５分ぐらいでたぶん出火したろうといわれた。幸い家のなかに人はいなくて、庭のガラス戸に鍵はかけてなかった。その家の人は暗くなってから帰ってきた。警察と消防は頼りになるなあ。



文：多摩　豊（たまゆたか／ゲームプレゼンテイター）

Inside The Games あなたの知らない世界

ACT.9 ゲーム業界結婚事情

どんな職業についていようと、ある年齢になると「結婚」という問題にぶつかることになっている。ところが、最近は男性の結婚難時代。統計によると、結婚適齢期の男性は女性よりも約60万人多いらしい。これは、ようするに結婚できない男性が60万人以上出現するということである。

この「結婚」問題、当然のことながらゲーム業界に身を置くものにも無縁ではない。というわけで、今月はゲーム業界人の結婚事情について考えてみよう。

見合い不可能な業界人

結婚は大きくふたつの種類に分けられる。見合い結婚と恋愛結婚である。このふたつのうちで、ゲーム業界人には絶対不可能と思われるのが、見合い結婚である。

もともと、見合いというのは、将来がある程度安定している男性に、いいとこのお嬢さんを紹介するというものである。だから、いちばん望まれるタイプの男性は、「一流大学を出て、一流企業に勤めて」ということになる。ところが、現実にはこういったタイプの男性はそう多くはない。で、実際には、どんな男性でもそこそこ経歴を美化して紹介してしまうわけである。こういったわけで、縁談を持ってくる人というのは、結構いいかげんである。「あそこの家のだれそれは、たしか○○歳でまだ独身のはず」、この程度の情報だけで話を持ってきてしまう。まあ、学校出てればどこかに就職してるだろうから、後はなんとかうまく紹介できると思っているわけだろうけど、これで話を持ってこられた方はいい迷惑である。

こういった場合、話を持ってくる世話好きおばさんは、当然「どちらにお勤めですか？」と聞いてくる。ごくふつうの場合、これにまともに答えただけで話はたち消えになる。まあ、そこそこの年になって、わけのわからない仕事をして、おまけに収入も安定しないような人間を他人に紹介するような ら、それこそ無責任もいいところであるが……。

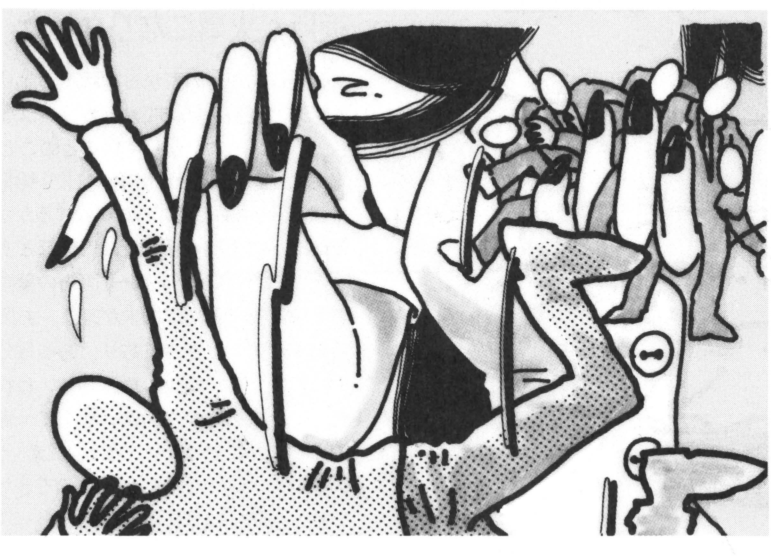
万が一、実際に見合いなんかしようものなら、いったいどんなことになるんだか想像するだけでおかしい。

「御趣味は？」
「コンピュータゲームです」
「お仕事は？」
「ゲームやって遊んでます」
「収入は？」
「全部コンピュータに注ぎこんでます」

これでまとまるような話があったら、それこそ奇跡である。

その点、ソフトハウスや出版社に勤めている人間は若干有利となる。

ソフトハウスにいれば、「コンピュータのソフト関係の会社にお勤めで、開発担当のお仕事をなさっている。趣味はお仕事だそうです」というふうに紹介できるし、編集部にいれば「出版社で若者向けの専門誌の編集をなさっている」ことになるわけである。ただ、これはあくまでも見合いができるというだけの話。それがうまくまとまるかどうかは、まったくもって別問題である。



恋愛結婚への道

見合い結婚が難しいとなると、残された道は恋愛結婚と言うことになる。しかし、恋愛結婚をするためには、相手を自分で見つけてこなければならない。これがとにかく難しい。

恋愛結婚にもいろいろなパターンがあるが、まずいちばんありそうなのが学生時代からつき合っていた相手との結婚である。僕の同級生でも、学校にいたころ同じクラブだった子と結婚したというケースは結構多い。

しかし、これもゲームの業界人には

なかなかない話である。

だいたい、ゲームを職業にしようなんていう人間が、ごくふつうの学生生活を送っているはずがない。入っているクラブといえばゲームクラブかコンピュータクラブ。基本的に女性の割合が少ない（またはいない）ところである。おまけに、プロになるような人間は、学生時代から原稿を書いたりアルバイトをしたりというケースが多いから、女の子とつきあってる暇なんかない。もちろん、暇があったとしても、カッコいい車に乗ってさっそうと遊び回ってる連中と比べられたら勝ち目がない。で、学生時代に彼女がいたなんてケースはほとんどないわけである。

最近、知り合いのゲームマニアが同じ大学のゲームクラブの女の子と結婚したけれど、これなんかは非常に希（まれ）な例で、たまたまクラブに女の子がいてヨカッタネという話である。当然のことながら、こういう恵まれた話はめったにない。

まあ、いまさら過ぎ去った日々のことを悔やんでもしかたがないけれど、もしゲーム業界で飯を食おうなどということを考えている人がいたら、是非その前に彼女を見つけておくことをお勧めしておく。でないと、状況はさらに悪くなる。

業界調達はさらに過酷

学生時代に彼女がいないとなると、あとは社会に出てから探すしかない。ところが、これがまた非常に大変なのである。

ふつう、会社員の場合、会社には適齢期の女の子も何人かいるし、仕事先にも女性が結構いる。毎年新入社員の女性も入るし、合コンなんて話もあったりする。

ところが、ひとりで仕事をしてるとなると、こういった「出会い」のチャンスは「まったく」ない。家で原稿を書いたり、ソフトハウスで徹夜でデバッグにつき合ったりという状況のなかでは、女性と巡り合う可能性は皆無である。

もちろん、業界内にも女性がいないわけではない。雑誌の編集部やソフトハウスにも女性はいるのである。しかし、こういった業界内の女性に関しては、我々より数段有利な立場の人間がいる。雑誌の編集者である。

僕らは仕事と言ってもせいぜいたまに顔を出す程度、しょっちゅう通っていたりしたら、実際には仕事にならない。ところが、編集者の場合は、ソフトハウスに顔を出すのも仕事のうち、もちろん自分の編集部には毎日出勤する。これは強い。つい最近も、某ゲーム雑誌編集者とソフトハウスの女性が結婚したという話があったけれど、こういった話を聞いていると、編集者というのはフリーよりは相当に条件がいいようである。ちなみに知り合いの編集者でも妻帯者は数人いる。

さらにもうひとつ困ったことに、こういった業界で働いている女性は、異口同音に「この業界の人とは結婚したくない」とおっしゃる。まあ、仕事の状況や、収入具合なんかを見ていれば、そんな相手とは結婚したくないのは当然と言えば当然である。というわけで、業界内調達も非常に難しいのである。

残された道は？

業界内でも無理となると、最後は無差別攻撃「ナンパ」しかなくなる。しかし、これもかなり難しい。だいたい、いまごろになって「ナンパ」できるぐらいなら、当然それ以前に彼女のひとりやふたりはできているはずなのである。いまから焦ってももう遅い。

この年になると、「ナンパ」だろうがなんだろうが、「お仕事は？」という質問は避けて通れない。この質問が出てしまうと、話は見合いとおなじことになってしまう。なにしろ、最初にも書いたとおり、最近は男性が余っているのである。選ぶ立場の女性にすれば、やはり条件がいい男に傾くわけで、こうなるとゲーム業界人というのは非常に不利になる。はやりのカタカナ職業ではないし、はたから見てもかっこいい仕事ではない。おまけに収入がたくさんあるわけでもないし、そのうえ徹夜なんて話はしょっちゅうである。

これで、嫁に来てくれという方が無理である。結局、すぐにどうにかする方法というのはないわけである。

しかし、それではいやだ、ど～しても嫁サンが欲しいと言うことになると、これはもう長期計画をたてるしかなくなる。５年以上先を夢見て、いまから作戦をたてるのである。

５年先と言えば、いま高校生の女の子でも立派に適齢期になる。だから、いまからそこらへんの女の子にターゲットを絞って活動を始めるのである。

最近は女性のゲームプレイヤーも増えていることだから、なんとか女性が入って来るようなゲームクラブをつくって、そこの会員を狙うというのがいちばん可能性がある。そうなれば趣味は一緒だし、へたすりゃ仕事だって手伝わせることができるかもしれない。

同じような環境下にいるものとして、ＳＦのファングループというのがある。これも一昔前は女性がほとんどいなくて困っていた連中なのであるが、それでも最近はグループ内結婚という話がよく聞かれるようになった。苦節10年、ファングループ活動を続ければ、そこそこ光明も見えてこようというわけである。この作戦の別展開としては、コンベンションなどの参加者を狙うというテもある。なんとか彼女を探したいと思うなら、ＳＦ大会やゲームコンベンションには足しげく通った方がいいのかもしれない。ＳＦ業界人では、このテで結婚までこぎつけた例が数例ある。

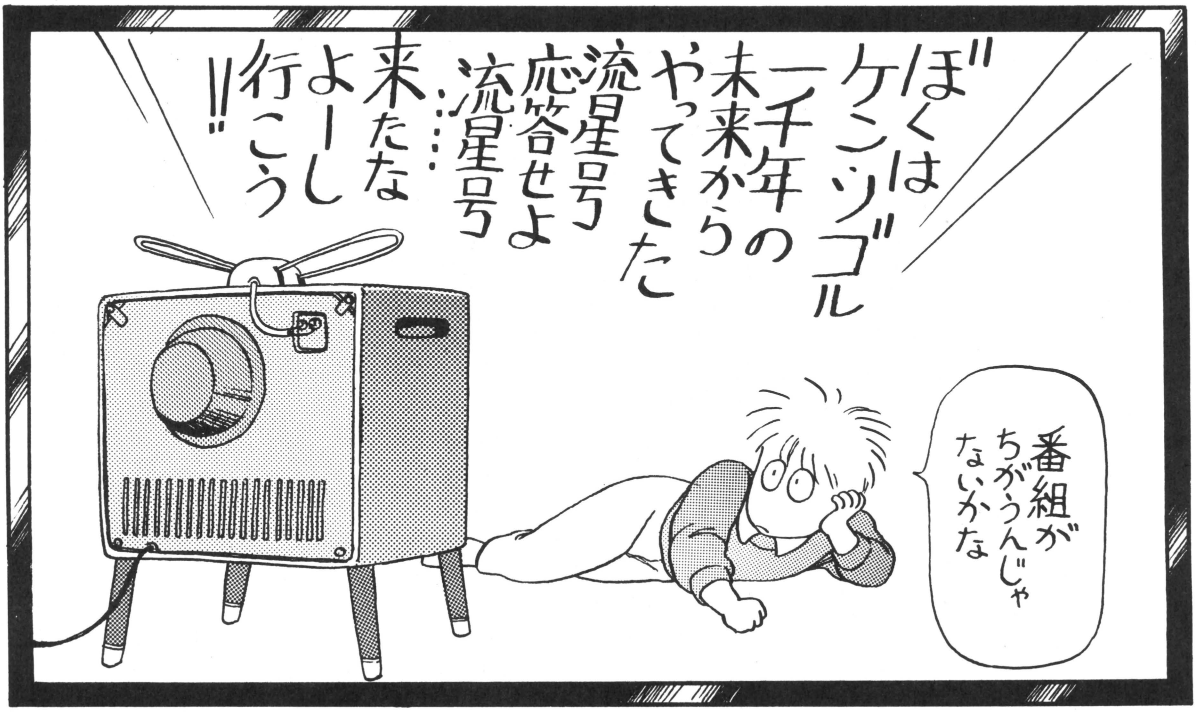
なんにせよ、人とはちがった生き方を選んでしまったわけだから、人並みの人生設計をしようというのは無理な話である。だから、こういった特殊な環境にいることを自覚して、業界人は結婚をあきらめてしまうのがいちばんよいのかもしれない。なにしろ、そうすれば天下晴れての独身貴族、収入を好き勝手に自分自身のためだけに使いまくれるわけである。

「独身の暗黒面は楽しいゾ」やはり、開き直ってこのぐらいの覚悟でいなけりゃダメかもしれない。

ESSAY 文：菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT.14 NHK少年ドラマシリーズ



少年ドラマシリーズ

新聞のＴＶ欄を見てみよう。平日の午後6時台のNHK総合だ。そこにはいま、「イブニングネットワーク」という番組名が印刷されている。しかし、昭和（この呼び方もすでに過去のものになってしまった）47年から50年の前半にかけて、そこにはちがう名前の番組があった。6時から6時5分までは「子供ニュース」。そして、6時5分からはあの「少年ドラマシリーズ」があったのだ。

コンプの読者は中高生が中心だから、たぶんこのシリーズの存在を知らないだろう。しかし、「少年ドラマシリーズ」は私の世代にとって、これまたあのＴＢＳの「ウルトラシリーズ」と同じか、人によってはそれ以上の存在なのだ。少なくとも私は円谷プロ製作のウルトラシリーズよりも、大きな影響を受けた。どうしてそうハッキリ言い切ることができるかと言えば、何度も再放送されてそのたびに見たウルトラシリーズよりも、作品によっては一度も再放送されずに終った少年ドラマシリーズの方を鮮明に記憶しているからだ。これは自分でも驚くほどであり、何かのきっかけでふいにドラマの一シーンを思い出したりする。もちろん私と同世代でも、このシリーズを１本も見なかったという人もいる。

「どうして？」とたずねると、

「塾に行っていたから」という答えが帰ってきた。いまならビデオで留守録というテクニックが使えるが、その当時はまだβマックスすら発売になっていなかったのだ（βマックス１号機の発売は昭和50年）。

VTRとフィルム

少年ドラマシリーズが再放送されなかったのには理由がある。それは作品がVTRで撮影（VTRの場合、本当は撮像という）されていたからだ。当時の業務用VTR（テープ幅２インチ）はたいへん高価な機械だった。テープの方もいまではびっくりするような高価格だったので、同じテープをいくつもの作品に使い回ししたのだそうだ。つまり、同じテープに新しい作品をどんどん上書きしていったわけで、当然古い作品は消去されてしまう。

余談だが、レコードから幽霊の声が聞こえるといって騒ぐ人がたまにいる。これは歌手が録音に使ったテープが新品でなく、前に録音した音が消去不十分で残っているからだ。予算の少ないアイドルのレコードにこの手の幽霊が多いというのは、業界の常識らしい。

使い回しされたVTRテープは、しだいにすり減って最後には焼却処分にされてしまう。だから、再放送しように

もできなかったのだ。これに対して、TBSのウルトラシリーズはフィルムを使っていた。ここで考えてみるのだが、もしウルトラシリーズがVTR撮影で、テープが処分されてしまったとしたら、はたしていまあるような人気を保てただろうか。おそらく名前のみの伝説で終ってしまったと私は思う。

ところが、再び見ることは永遠に不可能だと思っていた少年ドラマシリーズが、なんとビデオ化されたのである。なんでも、処分されなかったものや、個人で保管していたものがあって、今回はそれらをまとめてビデオ化するらしい。いまのところ（3／25現在）発売予定の作品は以下のとおりである。

「ユタと不思議な仲間たち」
「なぞの転校生」
「霧の湖」
「つぶやき岩の秘密」

最初にこの情報を知ったのは、アニメ雑誌の「ニュータイプ」（よかった角川だ）誌上だったが、不覚にも我知らず涙がにじんできてしまった。歳のせいか近ごろ涙もろくていけないが、私などはほんとうにタイトルを見ただけで、懐かしさで胸が一杯になってしまう。少年ドラマシリーズでとりあげられた題材は、文芸作品からコメディーまで、ＳＦからミステリーまで、とにかく幅広かった。しかも、作り手の熱意が直に伝わって来る傑作が多かった。

少年ドラマシリーズの第１作は昭和47年に放映された「タイムトラベラー」である。原作は筒井康隆氏の「時をかける少女」。同じ原作で、原田知世が主演した映画もそうだったが、「タイムトラベラー」はＳＦで恋愛もので、主人公の芳山和子がとてもかわいかった。これがヒットしたから少年ドラマシリーズは10年にもわたって続くことになるのだ。

明日への追跡

私がもっとも好きな作品は「明日への追跡」。光瀬龍氏の原作（よかった角川文庫収録だ）で、昭和51年の放映。東京の中学校にやって来た転校生と、謎の美少女があるものを巡って戦い、それに主人公たちが巻きこまれていくというストーリーだ。主人公とともに行動するヒロインは、歳の離れた芦屋小雁と結婚した斉藤友子だった。

昭和51年といえば、私はまだ中学２年生。パソコンなんて影も形もなくて、まだコンピュータはカードリーダーと紙テープ出力なんていう時代だった。

宇宙人（竹下清治）は、仲間が残した地球に関する「報告書」を求めてやってくる。それを持っているのが主人公の落合基なのだが、竹下も報告書がどんな形となっているのかはわからない。

そして、竹下の邪魔をする美少女浦川礼子。じつはこの少女も宇宙人で、報告書を探し求めている。原作では落合の友人たちが竹下と浦川の戦いに巻きこまれてつぎつぎに命を落とすが、ＴＶでは死ぬことはなく、ただ記憶喪失になるだけだった。報告書は金属の分子配列で書かれていて、原作ではベルトのバックル。ＴＶではペンダントの形をとっていたと思う。

ＴＶでは原作と異なり、鎌倉の海岸で竹下が、ついに手に入れた報告書を読み上げるシーンがある。

「地球は美しい星だ。しかし、われわれが移住してくれば汚染が進み、環境は破壊されてしまうだろう」といった内容だった。公害問題が深刻で、多摩川では奇形のクチボソが釣れ、夏になると光化学スモッグで倒れる人が何人もいた時代の作品だったのだ。

印象に残っているのは、学校で竹下と落合が握手するシーン。地球人と直接接触すると気分が悪くなってしまうのに、友情のために無理して手を差しだした竹下が、気分の悪いのをぐっとこらえるシーンだ。宇宙人と地球人が友情してしまう。それも学生服を着て学校でだぜ。これはすごいシチュエーションだと私は思う。

逢魔が時

少年ドラマシリーズの魅力とはなにかについて、あちこちでいろいろな人が書いているが、私はそのひとつに放映されていた時間の効果を上げたい。6時というのは、夜と昼の間、夕方である。すぱっと割り切れないあいまいな時。昔の人は逢魔が時などと呼んだ。魔に出会うときである。魔とはつまりこの世のものではなく、それでいてこの世のものに影響を与える存在であり、ときにはこの世のものをどこかへ連れ去ってしまうものだ。

外で遊んで帰ってきて、まだ夕飯には間があり、なんとなくボーッとしている子どもを、少年ドラマシリーズはもうひとつの世界へ連れていってくれた。始まりはありふれた学校の場面から、そして非日常のドラマの世界へ。放課後、下校時刻間際（逢魔が時だ）でだれもいなくなった学校の校舎というのは、ひどく静かで、薄暗く、それでいて昼間の騒々しさの名残か、ざわざわとした人の気配を感じることがある。ふだん見慣れた白い壁の染みが、突然人の顔に見えたりするのはこんな時だ。少年ドラマシリーズの魅力とは、この逢魔が時の力ではないだろうかと私は思う。それに出会い、魅かれ、いつのまにか虜（とりこ）になってしまう。そしてブラウン管の内と外の現実が反転する。

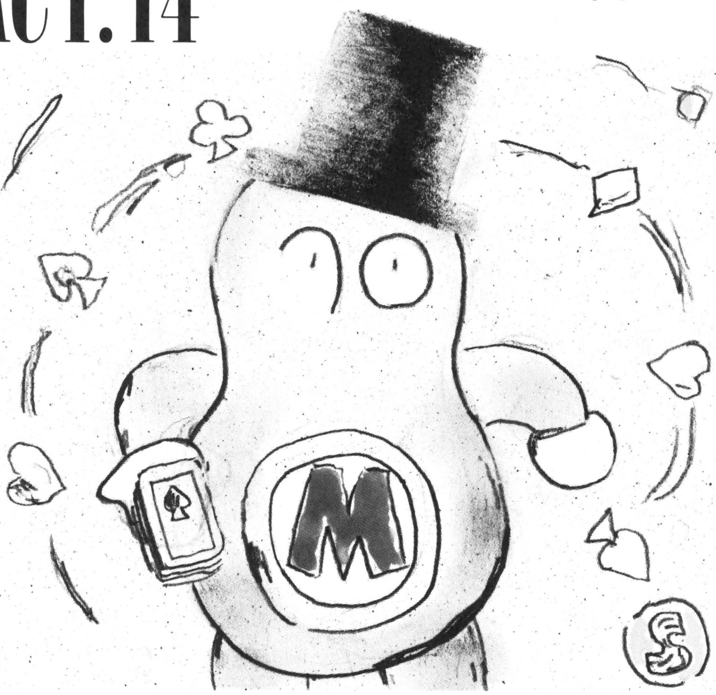
現在少年ドラマシリーズの後を継ぐ作品が、NHKにも民放にもひとつもないのはまったく残念というしかない。そういえば「おはよう子どもショー」も「ロンパールーム」も「カリキュラマシーン」もなくなってしまったが、アニメと特撮だけが子どものための番組ではないはずだ。

少年ドラマシリーズ

NHK少年ドラマシリーズは昭和47年1月の「タイムトラベラー」から昭和58年6月の「泣き虫甲子園」まで継続的に制作・放映された、息の長いシリーズでした。

「明日への追跡」：放映／昭和51年5月10日～27日　月～木　18：05～18：25　全12回　原作／光瀬龍「明日への追跡」　演出／花房実ほか　脚本／山根優一郎　出演／斉藤友子（椿芙由子）長谷川諭（竹下清治）沢村昭一（落合基）門真利夫（北島二郎）

先江進の不思議エッセイ
トリック・トリップ
ACT.14 カードマジック入門



RPGやAVGも病みつきになるけれど、マジックのなかにもとくにのめりこむ分野がある。それは、たった１組のカードを使って無数のマジックができるという、カードマジックのこと。カードとは要するにトランプのことだけど、正式にはプレイングカードという。私は中学生のころ、本屋で買ったカードマジックの本のとりことなり、学校の物置に入りこんで、こっそりカードマジックの練習をしたこともある。52枚のカードに秘められた可能性、それをひとつひとつ自分のものにしてゆく喜びは、ちょっとした知的快感だ。キミにそのおもしろさを伝えられるかどうかはわからないけれど、その入口まで案内することにしよう。

キーカード

カードマジックでもっともポピュラーな分野は「カード当て」といって、相手が選んで覚えたカードを当てるというもの。そのなかでもいちばん基本になるのが、“キーカード”を使う方法だ。キーカードとは、相手のカードがどこにあるかを知る「鍵」になるカードの意味。たとえば、あらかじめ１組のいちばん下のカードを見て覚えておく。それは相手にマジックを見せる前にやっておくこと。

キミはカードを両手の間に広げていう。「どれでもいいから１枚抜いて、見て覚えてください」相手が選んだカードを見て覚えているうちに、キミは１組をそろえて左手に持つ。相手が覚えたら、「ここに返して」といって、１組のいちばん上に相手のカードをのせてもらう。そして１組を１回カットする。カットするというのは、怒ることではありませーん。カードを真ん中へんから分けて、下半分を上半分の上にのせて、カードをそろえること。そのようにして、相手のカードは１組の真ん中へんに埋もれてしまう。さて、キミが覚えておいたキーカードは、いまや相手の覚えてたカードの上にあり、隣人関係にあるのだ。

このあと何回１組をカットしても、その２枚がその密接な関係をくずすことはない。（１組のいちばん上と下に分れることはあっても）したがって、キミは表向きにずっと広げてゆけば、キミの知っているキーカードの手前にあるカードが、相手の覚えたカードだということがわかる。単刀直入に「これでしょう」といって抜き出してもいいし、「これかな、それともこれかな」などと迷う演技をしてから、おもむろに当ててもよい。

シャフルメソッド

いま説明した方法は、超古典的メソッドであるからして、かなり多くの人に知られているという弱点がある。そこでそれを知っている人でもひっかけることのできる変法を伝授しよう。

あらかじめいちばん下のカードを覚えてキーカードとすることは前法と同じ。キミは１組をヒンズーシャフルで切り始める。日本でいちばんポピュラーな、カードの端を右手で持って、左手のなかへカードを取ってゆく切り方のことだ。そのように切りながら相手にいう。「このように切ってゆくから、好きなところでストップをかけてください」

なるべくカードを少しずつ、しかもゆっくりと切ってゆき、ストップがかかったらそこで手を止める。「それじゃ、ストップがかかったとこのカードを取って」といって、左手を相手の方にさし出し、いちばん上のカードを取

って見て覚えてもらう。「覚えたらもとに戻して」といって、左手を相手の方にさし出し、相手が左手のカードの上に戻したら、右手に持っているカードを左手のカードの上にのせ、全体をそろえる。やっぱり相手の覚えたカードの上にキーカードがくっつくだろう。当て方は前の方法と同じでよい。

いつも戸惑ってしまうことは、当誌のようにだれでもが目にするような雑誌において、マジックのかなり奥深い秘密まで書いてしまっていいのかな、ということ。マジックに興味のない人は不思議エッセーなど読んでくれないだろうし、連載を読んでくれているキミたちには、マジックの本当におもしろい部分を伝えるのが私の使命なのだ、と割切って、余り0。書いてしまうぞ、キーカードの決定版を。

超魔術風カード当て

ミスターマリックかはたまたマックス・メイビンか。この方法を覚えれば、キミも超マジシャンになれるぞ。

あらかじめ1枚のカードを見て覚えておくというのが、キーカードの唯一の方法ではない。カードの裏を見てキーカードを判別する方法だってあるんだ。裏でどうしてわかるの、っていう疑問も無理はない。タネを明かせば世のつねマジックのつね、かんたんなこと。あらかじめ、1枚のカードの左上と右下の角に鉛筆などで点を打っておくのだ。なるべく相手にはわかりにくく、かつ自分にはわかりやすいようにつけなければならない。模様の一部を塗りつぶすのがいいだろう。

さてと、このマジックには、用意した点つきキーカードを含めて、20枚のカードだけを使う。20枚のカードを相手に渡し、よく切り混ぜてもらう。カードを返してもらい、カードを裏向きに両手の間に広げ、相手に自由に1枚のカードを抜いてもらう。そのとき、点つきキーカードがどこにあるかをそれとなくチェックし、相手が抜いたカードを見ているうちに、点つきキーカードが1組の真ん中へんにくるように、カードをカットする。

そしてまたカードを広げ、キーカードのところからカードを分ける。(キーカードが右手に取ったカードのいちばん下になるように) そして「ここに返してください」といって、左手の上に相手のカードを返させる。その上に右手のカードをのせて全体をそろえる。

それからキミは相手のカードを全部渡し、「好きなところからカードを分けて、下半分と上半分を入れかえてください」というように、相手に好きなところからカットさせる。何回かくり返しカットさせてもよい。

「もっとカードをばらばらにしちゃいましょう。カードを上から順番に、右、左、右、左、と交互にまいてください」と相手に指示する。そのように相手がカードを10枚ずつ2組に分けてゆくとき、キミは点つきのキーカードがいつまかれるか注目する。キーカードのつぎにまかれるのが相手の覚えたカードであり、それはキーカードとは別の山にまかれる。そのあと、相手の覚えたカードの上に何枚のカードがまかれるかを数える。

いまやキミは、ふたつに分けられた山のどちらの山の上から何枚目に相手の覚えたカードがあるかを知っている。「こちらのカードをこちらのカードの上にのせてください」といって、相手のカードのある方を他方の山にのせさせたあと、カード全体をそろえて相手に持ってもらう。

「ボクは後ろを向いているから、上から1枚ずつ取って、ボクの手にまいていってください」といって、キミは左手を相手の方にさしだすと同時に、首を右にまわしてカードの方を見ないようにする。相手のカードが何枚目にあるのかわかっているのだから、その枚数目のカードがまかれたとき、キミは前に振り返っていう「ちょっと待って。ここでひらめきがありました。覚えたカードはなんだったのかな」

相手の覚えたカードの名前をいわせてから、キミの手の上のカードのいちばん上のカードを表向きにして、当たっていることを見せる。

以上のプロセスのなかには、カードを当てるというトリックの原理以外に、心理的な面でのテクニックが組みこまれている。カードを2組に分けさせなくとも、1枚ずつ上からまかせてゆくときに、キーカードがまかれた瞬間にストップをかければ、相手のカードを当てることができる。しかしそのような直接的な方法では、相手に点つきキーカードを気づかれてしまうかもしれないし、カードがまかれるところを見ていなければならない。解説した方法のように、マジシャンが秘密の作業(相手のカードを知る) を行なうときと、不思議さを提示する作業 (カードを当てる) とをずらした、いわば時間差攻撃のようなテクニックがじつはカードにかぎらず、一般的なマジックのなかでも巧妙に使われているのだ。そのへんがわかってくると、さらに病みつきになってくるんだな、マジックに。

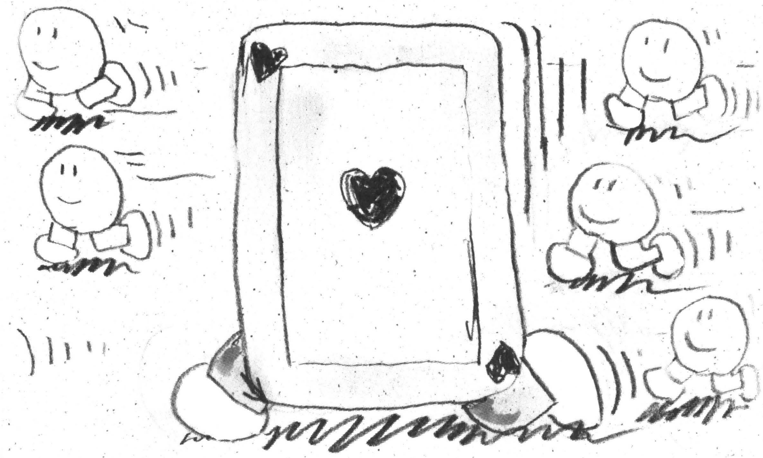
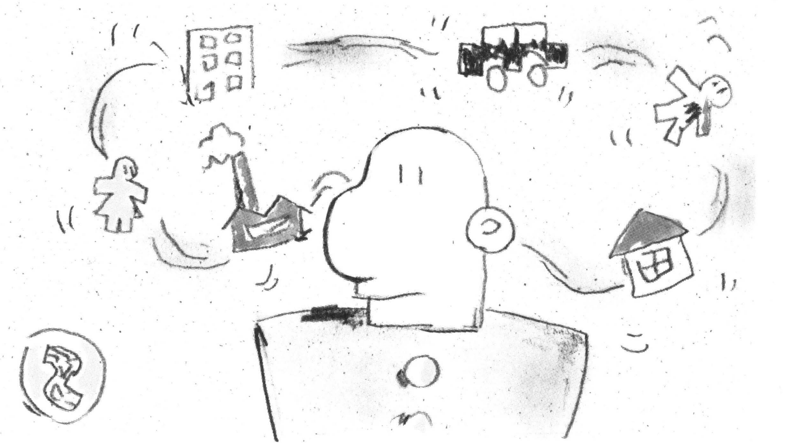


Illustration : Skip Tomioka

私もゲームで考えた

ACT.14 究極ゲームの夢は果てしなく

アーテック(株) 山口祐平



５年である。

この業界に入ってからそれだけの年月が過ぎ去った。学生時代の趣味から出発して、いつしか本末転倒し、あっと思ったときには悲しき業界人になり果てていた。歳も30を過ぎ、そろそろボケてきた頭のなかをふとよぎるものは、こんなゲームが出来たらいいのになぁ……ただそれだけ。

職業柄、ゲームといえば電子ゲームのことしか知らない僕。頭に浮かぶものといえば、RPG・SLG・AVG……ともかく、いわゆるパソコンゲームなわけです。家庭でだれもが遊べるゲーム、その範疇(はんちゅう)のなかで究極のゲームを模索するとしたら、いったいどんな姿になるのだろう？　僕はデザイナーという職業柄、多少具体的に考えてみました。

まずそれには、いまのゲームの問題点について触れる必要があります。

１、個人プレーである。

２、ほかの娯楽と連結していない。

３、短期間しか楽しめない。

４、生活に密着していない。

まあ、そのほかにもいろいろあるけれど、これら問題点を一気に解決する方法が本当はあるのじゃないか、そう考えたわけです。

まず１番については、BBSを利用することによって解決できます。もちろんネットワークを利用したゲームは、現在でも「ハビタット」や某出版社が企画制作しているネットゲームなるものがあることはある。しかし、ネットでゲームをするだけなら、２番や４番の条項は決してクリアできません。それらを満たすためには、マルチメディア的な発想が必要となるでしょう。

では、どうするか。わかりやすいところでRPGを思い浮かべてみてください。マップがありますね。そして町があってダンジョンがあって、ひとびとが住んでいて……ほら、あなたの住む町によく似ているでしょう。じゃ、あなたの町をRPGのフィールドにしてしまえばいいんです。

ホストマシンは、役場（役所）が管轄します。そしてマップのなかには、実際の学校や公共機関、レストランや店舗、それにあなたの家すらあります。町全体がマップになっているのです。

あなたは自分のキャラをコントロールして、実際に学校へ行ったり買物に出かけることができます。そして店で物を買うと、それは宅配便で実際に送られてくるのです。支払ったお金は、銀行から自動的に引き落とされます。

その町のなかに、ダンジョンやお城が構築されていて、そこに遊びにいけばRPGだろうがAVGだろうがプレイできます。たまに、そこから怪物が逃げだして（それはお祭りとして、システム側が企画する）町の人は、大騒ぎして退治する。でも、それはCRTのなかの出来事。現実の町は平穏そのもの。

どうです、現実と虚構がとろけるようにマッチングした世界。もちろん、隣町や都会に（電話を通じて）遊びに行けば、あなたはそこでも、その町のネットで遊べるわけです。そんなふうで、日本中世界中がリンクされれば、戦争だってそこでやればいいし、世の中は平和になるんじゃないかなあ？

僕は、虚構と現実がわからなくなるほど没頭できるものこそが、真の（究極の）ゲームだと思うのですが、いかがなもんでしょうか。

これらは、決して不可能ではありません。現在のシステムでも、もしかしたら可能かもしれないレベルで考えたものです。それを実現するためには、モデムと端末コンピュータがファミコンほど普及することと、行政や教育、それに住民の全面的協力が必要です。でもファミコンがこれだけ普及している国だから、きっと実現できるのじゃないかな。お役所だって、住民に愛されるようになるし……。

毎夜、コンプティークネットでこんな法螺(ほら)話をしている「羅門」こそが私の正体です。遊び心のないところに、真の文化は育たない。ゲームというのは、本当に奥が深いものですね。今日は夢物語につきあってくれて、本当にありがとう。あとは、だれがこれを実現するかだけです。

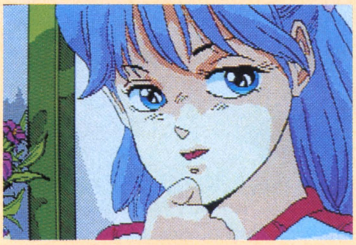
だれかやらない？

えっ、自分でやれって。ううう……。

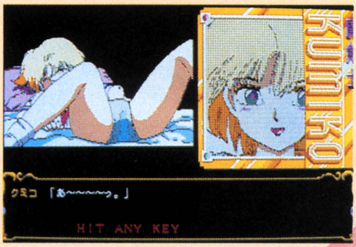
「Hは世界を救う」キャンペーン協賛企画

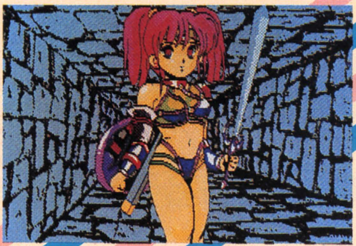
ついに「丸ごとH化」を実現!!

福袋









大充実Hソフト特集！

お待ちかね大速報！

天使たちの午後Ⅲ

小野由美の

ジャンピング・クエスト

セクシーボイスシリーズ

KYOUKO／KUMIKO／NORIKO

ドラグーン・アーマー

新コーナー堂々の登場!

ゼネラルプロダクツの

同人ソフト自由自在

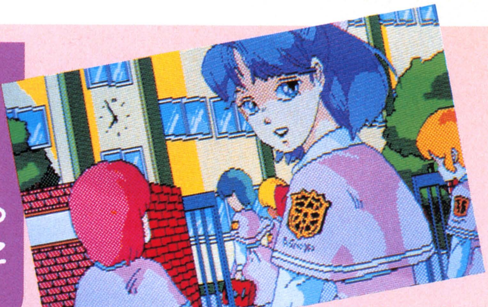
H・Cもますます快調！

ウヒョヒョよい子タイムス

ここをハサミで切ってネ▶

天使たちの午後III

輝くような美貌と、ズキズキするほどみだらなHシーン。ファンたちの熱いラブコールに応えて、いよいよシリーズ第3弾の登場だ！

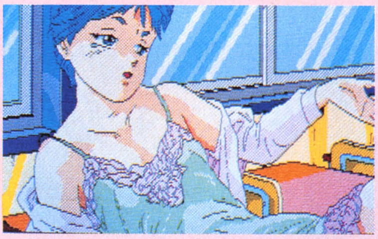


▲校門のところで遥に出会った。カワイイなあ、と、朝からウズウズ！

JASTから、ボクらの天使たちが帰ってくる!!



▲ドッジボールを楽しむ、無邪気な天使たち。清純なブルマー姿に、ふたたびウズウズするワタシ



▲「こちらにいらして……」。同僚の女教師、藍沢先生のセクシー攻撃。おコトバに甘えちゃうぞ

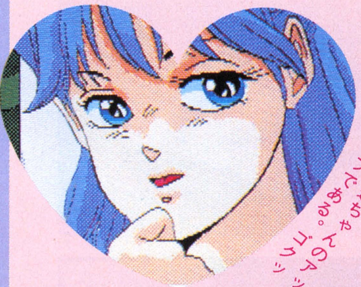
好きモノたちの間では、ほとんどバイブル的存在になってしまった『天使たちの午後』シリーズ。今回、キミは女子高の教師となって、教え子や女教師とイケないロマンスしちゃうのだ。

マドンナ役は、かわいい岡本遥（はるか）ちゃん。「あーなたーが望むなら、わたしナニをされてもいーわ」と、おとなしい顔で大胆な発言をするアブナイ高校生である。ホントだなっ。そんなコトゆーと、ホントに好きなことしちゃうぞ！　オレってケダモノだからな、あんなコトもしちゃうけど、ホントにいーなっ。なーんて、おもわず鼻息も荒くなっちゃうほどかわいいコなのである。

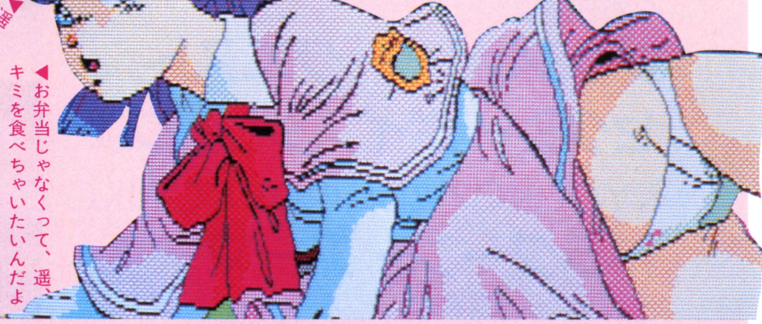
いっぽう、遥のクラスメートの知香や同僚の藍沢先生も、ちょいと気になる存在。思わぬ場所で誘惑されたり、なかなかオイシイ出来事がいっぱいだ。いいなあ、女子高の先生って。も一毎日がズキズキの連続でさ。かえってカラダに悪いのかもしんないけど。

んなワケで、主人公（つまりキミなんだけどさ）をめぐる、美しい天使たちの園（その）のセクシーストーリー。基本的には、遥と結ばれるハッピーエンドがゴールなんだけど、ほかにも何パターンかのHシーンが用意されている。ま、いろんなズキズキ体験してちょーだい。

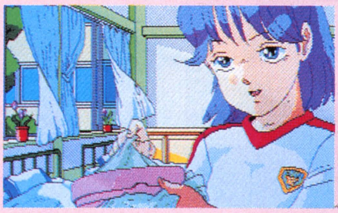
今回のマドンナは遥ちゃんだぁ!!



▲遥ちゃんのアップである。ゴクッ



▼先生、ダメ、こんなところで…公園で乱れる遥



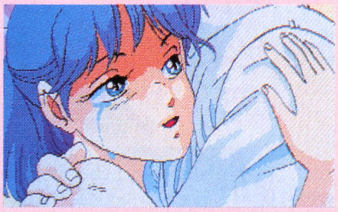
◀お弁当じゃなくって、遥、キミを食べちゃいたいんだよ



▲とうとう部屋まで連れてきてしまった…。「先生、わたしを好きにしてください…」



▲先生、好き、好き。わたし、もうどうなってもいいの！　おいおい、本気なのかぁ？



▲ついに理性がブッ飛んだふたり。こーなったら、もうだれにも止められない。アーメン

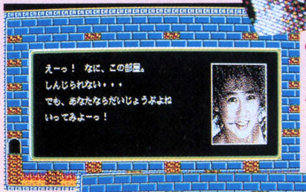
●天使たちの午後III／JAST☎03-706-9766／PC9801、8801SRシリーズ／8800円●小野由美の〜／宇宙企画☎03-356-6641／PC8801SRシリーズ／7800円●セクシーボイスシリーズ／NEW SYSTEM HOUSE OH! ☎075-502-2972／PC9801、8801SRシリーズ／7800円●ドラグーン・アーマー／フェアリーテール☎03-200-9834／PC9801. 8801SRシリーズ／5800円　※価格には消費税は含まれておりません。

小野由美の ジャンピングクエスト





▶ユミちゃんの、とっておきのスマイルがマブシイ、タイトル画面。よおっし、キミのためにがんばるぞ！



◀面の最初にユミちゃんの激励のコトバ



▶ゲームは全部で7面。だんだんムズくなるぞ

ユミ姫のごほうびヌードをめざしてガンバルのぢゃ！

毎度おなじみ、宇宙企画のＡＶギャル・ゲーム。ごひいきの美少女がキミといっしょに遊んで脱いで、たっぷり楽しませてくれるぞ。今回のアイドルは、小野由美ちゃん。ピチピチのボディがまぶしい19歳である。いいやね、いいやね。いちばんオイシイ年ごろやね。

さて、ゲームの内容といえば、ずばりアクションゲームである。宇宙魔神トコドンにさらわれた、少女惑星の女神オノ・ユミ姫(笑)。彼女を救うために、キミは正義の味方ジャンピング・ナイトとなって、魔王の地下要塞エリベスに潜入する。この、いかにもありがちな設定に、なんとなく愛敬を感じてしまったワタシである。火の海を飛び越え、悪魔を蹴散らし、いざボクらのアイドル・ユミ姫のもとへ！　なにしろ１面クリアするごとに、ユミ姫のごほうびヌードが見られるんだぞ。ごほうび目当てなら、もーなんだってやっちゃう、という犬の精神で、ここはひとつガンバってもらいたい。しょせん、男なんて犬なのである。ただし下心がからむと、考える犬になるところがミソだ。このミソを大事にしてほしいものである。

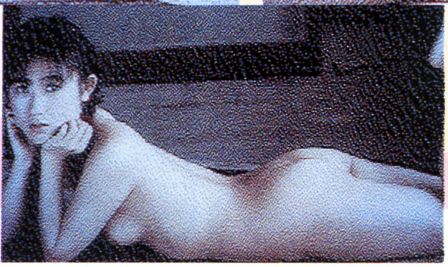
ところで、由美ちゃんはとってもカワイイ少女だ。宇宙企画のゲームをやるたびに、最近のビデオギャルの質の高さにホレボレしてしまうのだが、今回はまた格別であった。すらりとした健康的な肢体、愛らしい微笑み。こんなかわいいコが、あられもない姿でポーズをとったりすると、つくづく胸と下半身が痛んでしまう。よしよし、オジサンが面倒見てやるからね、とそっとつぶやく春の夜なのだ。

負けて気の毒、勝って目の毒！









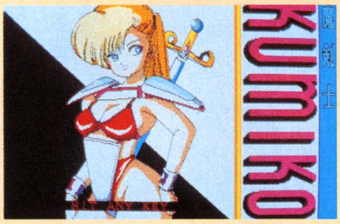
ひい、ふう、みい…ユミちゃんの、とっても色っぽい４つのショット。たまんねえっス！

お待っとーさん！
セクシーボイス第2弾

（内山亜紀描くロリコン美少女の、鼻血ドバドバのHシーン。加えて、悩ましいアエギ声がパソコンのスピーカーからあふれてくる。好評の『不思議な壁』に続いて、よりお下品な第2弾が3連作で登場だ！）

魔剣士（まけんし） KUMIKO

クミコ、悪〜い遊びを反省します



▲見よ！　りりしいクミコの戦闘服姿！さて、敵の正体は、いったいナニモノ？

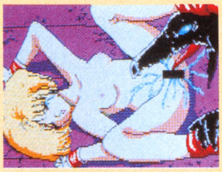
▶もうっ、そんなところにドジョウを入れちゃって…



クミコは、ひとりHが大好きな女の子。きょうもドジョウさん（！）を相手に、キモチいいコトしちゃったの。ところがその直後、なんだかヘンな世界にワープして…。クミコのHな冒険が始まる！


◀クミコ得意のひとりHシーンなのだ


◀突然、謎の敵に襲われて…クミコ危うし！


▲な、なんてHなモンスターなの。キモチいいけど…

媚少女（びしょうじょ） NORIKO

Hな夢で、ノリコは今夜も眠れない！



◀パート1は、ノリコのHな悩み、聞いてくださいね

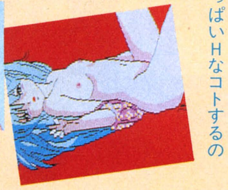

◀毎晩、謎の男に夢のなかで犯されるの

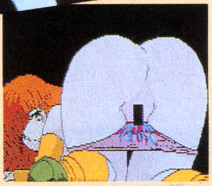
毎晩、夢の中でHなセクサロイドに犯されるノリコ。たまりかねて精神科の病院に行ったんだけど、そこでもお医者さんにイタズラされ…。2部構成のHドラマが泣かせる。

▼パート2ではノリコの秘密が…




▲子どもの頃、毎晩パパがベッドに

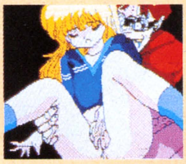

◀そして、ノリコにいっぱいHなコトするの

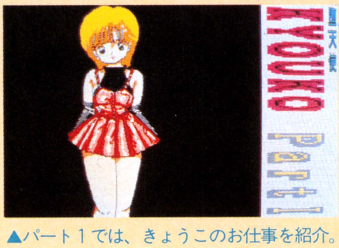

▲相談したお医者にも、こんなコトされて…もーイヤ！

堕天使（だてんし） KYOUKO

きょうこの秘密、教えてあげる

甘くて危険で、とってもオイシイお仕事が、きょうこの秘密。もっとくわしく知りたかったら、ゲームをしてみてね。こちらも2部仕立てで、おトクな気分が楽しめる。

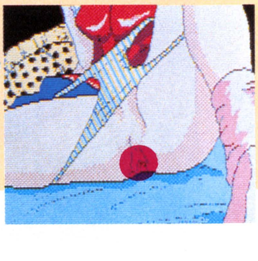

◀お兄ちゃんに、毎日犯されたワタシ…



▲パート1では、きょうこのお仕事を紹介。パート2は、ふたりのきょうこの秘密のお話


▲え？　レズですって？　そうよ、あたしたちは同じ秘密を持つ少女

▼ちょっとサービスしすぎかな？刺激が強すぎちゃったらゴメンね




▶だからイケナイ快感をおぼえちゃったの！

ドラグーン・アーマー
FOR ADULT(フォー アダルト)

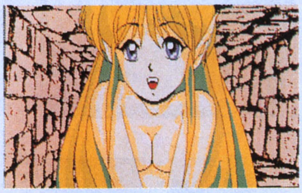
完成度の高いグラフィックと多彩なイベント、綿密に練られたストーリー。本格派3DのアダルトRPGがついに登場だ!



◀モンスターのなかには、こんなにヒョーキンなヤツもいる。すっかり気に入っちゃったワタシです

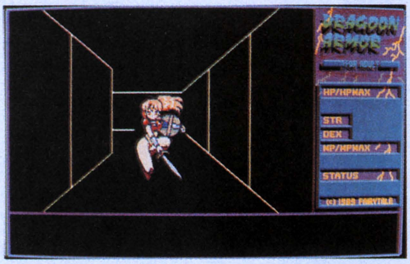
▼ゲームに登場の美少女たちは、総勢15名。もちろん、セクシーポーズあり!!











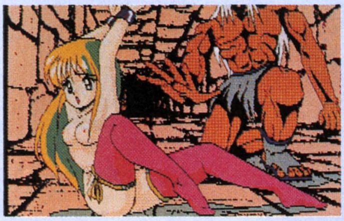
▲これがダンジョンのなかの3D画面。トラップあり、イベントあり、アニメありの出血大サービスゲームだ

日本で最初のアダルトRPG『スティルソード FOR ADULT』で話題を集め、さらにアダルトAVGの名作『リップスティック・アドベンチャー』を世に送ったフェアリーテールから、さらにスゴい新作が誕生するぞ!

空中にそびえる6階建ての塔で繰りひろげられる、若き勇者と宿敵インコーマの戦い。さらわれた美少女たちを助け、インコーマを倒して囚われのリーナ姫を連れ戻すのが、キミの使命だ。ラストには、アッと驚く感動のドンデン返しも用意されてると聞くぞ。うーん、楽しみ、楽しみ。

もちろん『FOR ADULT』だからして、ウヒョヒョのグラフィックもいっぱい。かわいいロリコン少女から美しいエルフ娘まで、おもわずウットリのグラフィックで、肌もあらわに登場するのだ!

ちょっとHなRPG大好き小僧は、下半身を押さえつつ待つべし!



ゼネラルプロダクツの 同人ソフト自由自在

「その1・男はみんなアレが大好き」

もう、なにがあれかってやっぱアレはいいよな(意味不明)。とゆーわけで、同人ソフトのスベテをチチくる超絶新コーナーの始まりだ!!

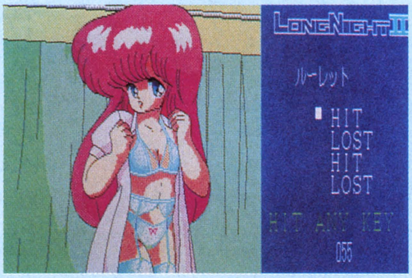
同人ソフトのことなら俺にまかせろ! そもそも同人ソフトといえば「遅い!」とか「エロだらけ」とか「全部ベーシック」といわれてきたが(ま、確かにそーゆーのもあった)、いまやそんなことはないぞ。できはプロ並み、値段はお安い! といいことずくめが同人ソフトのトレンディなのだ。んが、残念なことに同人ソフトは買えるチャンスが少ない! いままでコミケやパソケットぐらいしか買えなかったもんね(今年の夏、8月12、13日のワンダーフェスティバルでも同人ソフト即売会をやるぜ)。でも、もう安心。このコーナーにおまかせだ。では、次回から、いよいよマジだぜっ!!



▲『ターニング・ギャル』難しいけど、絵は可愛いパズルゲーム



▲『通販伝説』AVG。少々遅いのが難だけど、ま、気にすんなよ



▲『LONG NIGHT II』 クイズ、ルーレットなどで、ナイスなグラフィックの看護婦さんと遊ぼう!

★同人ソフト大募集

キミのつくった自慢のソフトをガンガン送ってきてくれ。いまなら掲載率は高い!!
〒102東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4Fコンプティーク
福袋・同人ソフト係

今回紹介したソフト、およびワンダーフェスティバルに関するお問い合わせは
☎0422-22-1980 ゼネラルプロダクツまで

※今回紹介した同人ソフトはすべてPC88SR以降対応です。

消費税も免除だ。こうしてH・Cは、かつてない繁栄期を迎えるわけである。沈みゆく都会の片隅でH・Cの1ページに目を落としながら、忙しく右手を動かす若者たち——。万田には、こんな光景が目に浮かぶ。

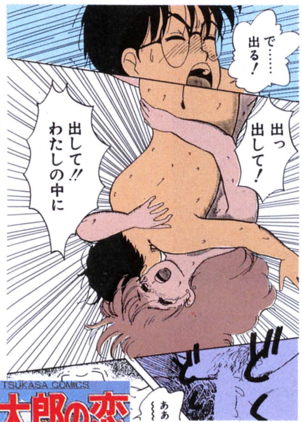
と、ゆーわけで今月も、やがては社会の救世主となる、21世紀の聖書、H・Cの新刊を紹介しようではないか。

まずは『BANG』。おなじみ、よしだけいの世界をタップリと楽しめる。なによりも、女の子たちの胸がエラいのがよい。H・Cで胸がないのはどうもいけない。せっかくの非現実の世界なのだから、ほとんどがバカらしいほど、デカくても、いいと思うヨ。で、つぎの『青太郎の恋』の少女たちは、その〝どうもいけない〟胸のない(もちろん、ホントにないわけじゃないが)タイプ。けど、これが許せるのだ。変態あり純愛ありと、内容が濃いのだ。おすすめ。3番目は『アントニーとクレオパトラ』。田舎臭いアントニーが、どこか虫プロの同名アニメを連想させる。『同人誌ガイドブック』はその名のとおり。資料的な価値は大だ。





◀▼谷口敬『アントニーとクレオパトラ』桜桃書房900円(税別)原作は沙翁(シェークスピア)だ





◀▲西原青一『青太郎の恋』司書房850円(税別)表紙はリリカルだが…





◀▲『同人誌ガイドブック』大正屋980円(税別)コミケに行けない人に

JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦のオナニー放談



初心者はまずP256を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

1位は大手企業受付嬢。ギャルの前歴ベスト3

ビデオギャルは、生まれながらにしてビデオギャル、とゆーわけでは決してない。つまりそうなる前に、そうじゃなかった頃の生活が、どのビデオギャルにもちゃんとあったのである。そのことはわれわれがオナニーをする際、けっこう大切となる。ただやみくもに可愛いギャルでも、そのコの性格やウラが少しも見えないと、せいぜい17回ぐらいでこき飽きてしまうのである。ビデオ以前の生活が、たとえばちと古いが桂木麻也子だと、Wという大手音響メーカーの社長秘書。「こっこいつ、こんな顔して社長室で、やっぱ社長とスケベやってたにちがいないよなあ、ウリウリッ!!」と想像することで、また新鮮で感動的なオナニーをこきまくれてしまう。

でもって前歴のヘンなヤツといえば、国立大の女子大生・黒木香。最近じゃ元オールナイターズの女とか、元アイドル歌手の葉山レイコとかいろいろいるけど、顔、スタイル、それに前歴がけっこー派手、おまけにハード、の4拍子揃った「こき頃オナペット」は、今月の写真のこの3人。どーだっ!!



▲1位の松本まりな。受付嬢をやってた



◀2位の姫野真利亜は、ファッションM(モデル)!



◀吉田密流は人妻。前歴とゆーか今もそう

ウヒョヒョ よい子タイムス

・編集・
コンプティーク福袋班
・主筆・
万田万作

地球の温暖化がH・Cの時代を！

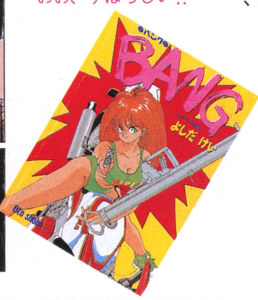
私、万田万作は、ある日、稲妻のように気づいた。H・Cの未来はバラ色であると。その鉄壁の論理を、ご披露しよう。

化石燃料の使用による地球の温暖化が、危惧されて久しい。ある科学者は、極地の氷が溶けて海水の水位が上昇すると叫び（昔『ウルトラQ』でも、そんなこといってたな）、ある科学者は、とにかくタイヘンだとわめく。

しかし、この地球の温暖化は、じつはH・Cのかつてない繁栄ももたらすのだ。世のなか、なにが幸いするかわからぬものである。

では、なにゆえにH・Cが繁栄するのか説明しよう。なに、簡単だ。ポイントは夏になると性犯罪が増えるということである。これはもう、周知の事実だ。で、地球が温暖化すれば、やがては日本も常夏となる。常夏なのだから、性犯罪の数は赤マル急上昇だ（ついでにいうと、ハワイやサイパンに行く奴もいなくなる）。裁判所は告発の行方を気にする女性たちで門前市をなす。こうなると警察も、H・Cを取締ってばかりもいられない。つまり、肥大した青少年の欲望を、H・Cで処理させようと考えるようになるのだ。H・Cを扱う出版社には補助金が与えられる。当然、





◀▼よしだ けい『BANG』桜桃書房 850円（税別） いきなりパイずりシーンがある。おお、すばらしい!!

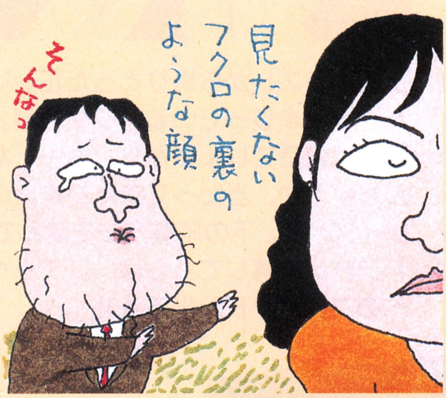
イボンヌ木村の教えてあげる♡

Hしたけりゃ努力しな

女に生まれてきたけど〜、女のシアワセがまだこない〜。なーんて歌が昔はやったものだが、それでは、女のシアワセとはなんだろーか。ズバリ、それはよいHをすることである。そう、女にはよいHと悪いHがあるのだ。ところが男にはHしかない。そもそもこれが不幸の始まりである。どーせヤルなら、よいH。そのほーが双方キモチよくてメデタシメデタシではないか。

さて、よいHをするには、まず女を自分にホレさせる必要がある。ホレてない相手とやるくらいならキュウリとやったほうがマシ、と女は考えるからだ。じゃ、どーすれば女はホレてくれるのか。はっきりいって、アダルトビデオ見て自分をなぐさめてるよーじゃムリである。そーゆーイカ臭そうな手をした男には、女は寄りつかない。あとパンツにウンコがついていそーなヤツとかな。基本的に、清潔感ってのはバカにできないポイントなのだ。パンツをリバーシブルで使いこなすのも、やめたほうがいい。そんなの、だれもホメてくれないぞ。

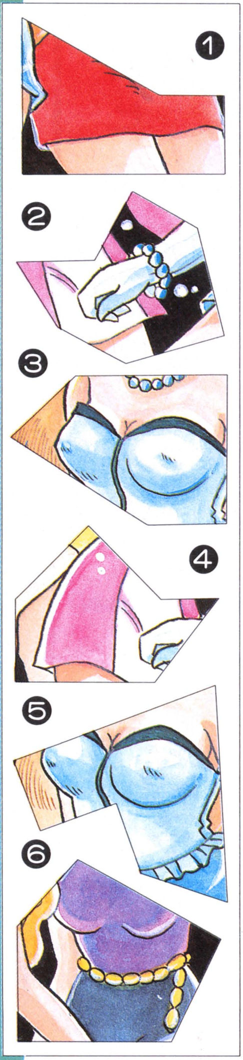
つぎに大切なのは、明るさである。ま、ヤミクモに明るいのも問題だが、いくら好きでも死後の世界や寄生虫などの暗い話題は避けたいものだ。いいか、会話ってのは前戯なのである。前戯がヘタじゃ、よいHなど望むべくもない。たとえ高嶺の花でも、会話の前戯が巧妙なら、本番に持ち込めるチャンスもできるのだ。男なら、笑顔と愛嬌でドドーンとブツかって欲しいものである。みごと玉砕したって、笑ってゴマかしゃすむことだ。くれぐれもウジウジしたところを見せるべからず。「見られるな、フクロの裏と暗い顔」。これが今月の格言である。

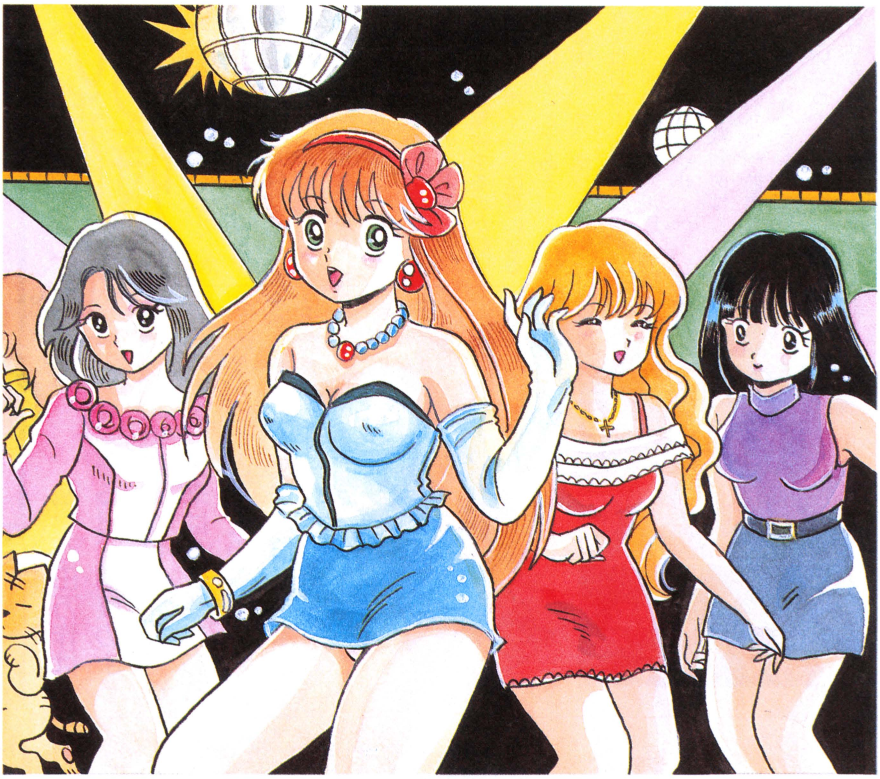




プレゼント付

クイズDEH　まちがいパーツさがし





　上のイラストは、この４月に晴れて女子大生となって高田馬場のディスコにデビューした上京４人娘。うーむ、田舎の両親も泣いて喜ぶアーパーぶりである(脱線)。で、左のジグソーパズルのできそこないみたいな切れっぱしのなかに、ひとつだけ、上のイラストから切りとった正しいパーツがまじっている、ワケやね。それは何番でしょうか⁉　もー、なんちゅうか、当たってあたりまえのクイズやね。下の応募方法を読んで、ドンドン応募してくらはい。デッヘへのプレゼントが当るョ‼

応募の方法

ハガキに「クイズの答えと福袋の感想、福袋のなかでおもしろかった記事とつまらなかった記事を１つずつ、キミの持ってるパソコンの機種名」を書き、下の送り先まで送ってください。住所・氏名・年齢・職業も忘れずに！

　今回の商品は、今月紹介したＨソフトのどれかを５名様に‼

しめ切りは、６月７日。当選者の発表は８月号誌上‼

〒102 東京都千代田区九段南４－７－16 市ケ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク福袋・クイズDEH係



賞　品

『天午後・III』『ジャンピングクエスト』『セクシーボイス』『ドラグーン・アーマー』のどれか１本、または小野由美ちゃんのテレカだぞ！

当選者発表

４月号「ミス♡ハニー・コンテスト」当選者は、
☆永井先生直筆イラスト／山下義晴クン他４名
☆コミック／杉森恒太クン他４名
☆ソフト／小野孝臣クン他５名


SPIRITS
新企画
今月のSpecial
THE 体感
（アーケード）
©1989 Charlie
VOICE
NEW NEW NEW

消費税の導入で、アーケード業界に大打撃か！
皆さん、もっとゲーセンに行くべし!!

今月のSPECIAL

新作紹介ばかりじゃつまんねー、という皆さんのために、今回から毎月特集をやるぞ。第1回は「体感特集」！

THE 体感 そのルーツと変遷

いまやすっかりゲーセンではおなじみの体感ゲーム。いままでどんなものが出たのか、ちょっと探ってみよう。



強烈な刺激が走り抜けた……

©SEGA 1985



体感ゲーム第1号 ハング・オン（セガ／'85）



▲実際にバイクにまたがってロードを体験する感覚が新鮮だったのだ

「体感」の一般的な定義はというと、自分で筐体（きょうたい）を動かしてプレイするか、またはプレイ中に筐体が自動的に動くゲームのことだ。したがって、音響が体に響く「ボディソニック」の類は、少し意味合いがちがう。

そうすると、「体感ゲーム第1号はナニか？」というと、ズバリ1985年夏にでた『ハング・オン』だろう。

まさに全身を使ってプレイするこのゲームは、じつに衝撃的だった!!



©SEGA 1987

スーパーハング・オン（セガ／'87）

『ハング・オン』のパート2として発表された。筐体がコンパクトになり、プレイしやすくなったのが特徴。コースが4つあったけど、エキスパートはゴールまで9分近くもかかったもんなあ……

©TAITO CORP.



フルスロットル（タイトー／'86）

前後左右に筐体が動くのが大きな特徴。ニトロの急加速で500km/h の世界が体験できたのは快感だった。ただ操作性がイマイチだったような……

ウェック・ルマン24（コナミ／'86）

マシンが激しく回転するレーシングゲーム。内容的にはかなり充実したものだったので、『アウトラン』とぶつからなければもっとヒットしただろう

©KONAMI 1986



エンデューローレーサー（セガ／'86）

オフロードバイクのトライアルレース。変化にとんだコースがおもしろかったが、一般客にはなじみが薄かったようだった。まともにゴールしてもBGMが1コーラス分も聴けなかった

©SEGA 1986



より感動的に、より激しく！

'85年にでた『スペハリ』もまた、筐体の動きもさることながら、ＰＣＭ音源のすばらしさが強烈なインパクトをもたらし､大ヒットを収める。

そして'86年の『アウトラン』。ドライブゲームといっただれにでも楽しめる内容に、美しい画面とハイセンスなＧＭがマッチして、いまなお根強い支持を得ている。ＧＭ時代の幕開けも、このころからだね。




©SEGA 1986

◀マイカーは幻の名車「テスタロッサ」｡美しい風景と多彩で選択可能なコース、新感覚のＢＧＭが大きな話題を呼んだ

広く愛された名作！

アウトラン（セガ／'86）

スペースハリアー（セガ／'85）

©SEGA1985




◀初めて見たとき「スゴイ!!」の一言だったのがコレ！ 存在そのものが事件だったゲーム。最初の主人公は飛行機だったんだよ

動くマシンと鮮烈な画面&GM！

アフターバーナーII（セガ／'87）

動きの激しさではNO.1！

©SEGA 1987




▲映画『トップガン』のドッグファイトを体験！ 激しく動くユリカゴ式の筐体とゲームのスピード感では、ほかの追随を許さなかった

★体感の未来は？

当初は「体感ゲーム」というとセガの専売特許のようなものだったが､『アウトラン』以降からコナミ、タイトー、ナムコといったメーカーが参入してきた。より美しい画像と迫力あるサウンド、そしてより激しい筐体の動きを追求して、多くの機種が発表されている。そして今後も、そのような方向で開発が進められていくだろう。

しかし、単に動くだけではゲーマーはすでに満足しない。これからは、プレイヤーをスッポリ包み込んで強引にゲームに引き込んでくれるような「個室型ゲーム」なんてのがでないだろうか？

夢から現実へ—未来体験ゾーンへ！



©1988 NAMCO

メタルホーク（ナムコ／'88）

戦闘ヘリをシミュレートした、本格趣向のゲーム。急上昇・急降下・回転といったビジュアルに、大きな特徴を持っていた

©1989 NAMCO



ウイニングラン（ナムコ／'89）

Ｆ１マシンのデータと、本格立体画像を盛りこんだ、ゲームを超えたシミュレーション。ファンには応えられない完成度の高さだ

サンダーブレード（セガ／'87）

視点を２Ｄと３Ｄの２元方式で構成した戦闘ヘリシューティング。変則的なリズムのＢＧＭが印象に残こるゲーム



©SEGA 1987



©SEGA 1988

パワードリフト（セガ／'88）

立体座標を初めて採用した、奇想天外なバギーレースゲーム。コースのダイナミックさと、ノンストップアクションがプレイヤーを熱くさせた。しつこいがボクはエミリー派

ギャラクシーフォース（セガ／'88）

映画『スターウォーズ』のような、ファンタジックな宇宙戦闘ゲーム。筐体の大きさと回転の大きさではNo.１。ＧＭがひとつの音楽として強く主張していたのも特徴、ゲーム展開が遅いのがやや難点だった



©SEGA 1988

イラスト／中野豪

今月のイチ押しゲーム

LEGEND OF HERO TONMA™

レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ

AOUの特集でも紹介した、アイレムの新作を大紹介。奇想天外、元気いっぱいのユニークなシューティングだぞ！



ⒸI989 IREM CORP.

紹介したほかにもまだまだあるぞ！

めざすは東方「前人未島」

あるときあるところに、「トンマ宝帝」という勇者がいた。彼はとてもロマンチストで、今日もまた丘の上で空想にふけっていたのだった。

そ、そのとき、突然舞い落ちてきた１枚の紙切れ。それによると、「前人未島」とかいう島に魔物たちが棲み着いて、王女様がひとりお城に残され、囚(とら)われの身となっているという。

それはたいへんだってんで、トンマ宝帝は王女様を助けなきゃと決意し、ひとり「前人未島」へ向かったのだ。

操作は８方向レバーと、攻撃＆ジャンプの２ボタン。このうち、ジャンプのテクニックがこのゲームの大きなポイントになっている。では、それを下の欄で説明しよう。

ITEMS



パワーアップ

◀通常弾が３ランクまでパワーアップする。最強になると、ジグザグ火炎弾になる



バリア

◀プレイヤーの周りを５つのバリアボールが回って、敵の攻撃から守ってくれる



放物弾

◀放物線を描いて飛び、地上に落下する。手の届きにくい敵への攻撃に有効である



鍵

◀各ステージに何個かある。これを取って扉を開けて、つぎのエリアに進むワケである



▲通常弾の最強パワーアップだゾ!!



▲バリア。攻撃を受けると１個ずつ減っていく

制御テクを活用せよ！

さて、そのジャンプテクだけど、まずは基本的な話からね。

ボタンを押すとジャンプ、ここまではだれでもできる。ポイントは、ボタンを長く押すほど高くジャンプできるってこと。

ではそのジャンプ中に、レバーを上に入れてみよう。落下速度が遅くなって、滞空(たいくう)時間が長くなるのだ。逆に下に入れると、落下速度は速くなるぞ。これが「空中制御」のテク。

そしてもうひとつ、敵の頭の上に乗って、そこを足場にしてジャンプ、なんてこともできる。このときジャンプボタンを押しながらだと、さらに高くジャンプできるヨ。

そのほかには、斜めジャンプなんかもあるから、うまく使い分けてみよう。“滞空ジャンプ”こそがこのゲームのポイントなのだ。



▲ジャンプした先に敵がいるときに有効なテク



▲頭乗りされた敵は一瞬動きが止まる

愉快ツーカイ！ トンマ宝帝大活躍

ユニークな魔物たちが、奇想天外な攻撃をしかけてくる！ トンマ宝帝はそれをかわして、最終ボスの待つ城内までたどり着くことができるか!? テクニカルな攻略がポイントだぞ！

ステージは廃墟と化した町、崖、森、断崖、洞窟、城壁、城内、の全7面。そしてそれぞれのステージの最後にはボスキャラが待ち受けている。

1面は町のステージ。棺桶部屋の入口の顔の像は、火の玉を吐いてくるので注意しよう。棺桶からでてくるモンスターには、不意うちをくらわないように。そして、廃墟ででてくるザコにも、油断してはならないぞ！

2面は崖を登って行くステージ。ここでも火の玉を吐いてくる石像が点在している。こいつらは耐久力もあるぞ。

3面は森を越えて、吊橋を渡るステージ。この橋がなんと渡ると崩れるのだ。落っこちないように。

4面は再び崖を登って行くのだが、足場が厳しくなっているのでツライ。敵の数も多くなっている。

そしてこの先にも、数かずの難関が待ち受けているぞ。ジャンプと魔法を駆使して、城を目指すのだ!!

STAGE 1

カンオケから敵がゾクゾク攻めてくる！



▲ガイコツのだすファイアボールに注意！



▲右の像を破壊して先へ進むのだ



▲パワーアップした決定的瞬間！

STAGE 2

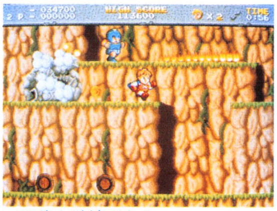
上へ上へ！ 石像や火の玉に気をつけろ



▲見覚えのある動きをするボスである



▲崖をどんどん登って行くんだ



▲石像も破壊できる

STAGE 3

不気味な森にあやしい影が動いているぞ



▲「べろべろべろ～」これが意外と硬い



▲あーっこれは！ すでにアウト



▲木の化物の子どもは、撃つと分裂！

STAGE 4

段崖絶壁をうまく上がって行けるかな？



▲出たり消えたりの岩石魔神。手強い！



▲さっきの顔の像の、これが手



▲これが足。バラバラになっている

拓の第一印象



プレイ回数を重ねれば、そのおもしろさや奥の深さがわかってきそうなゲームである。難易度はやや高めと感じたが、難しすぎてザセツするほどでもない。

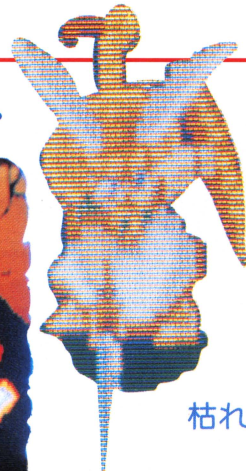
ゲーム画面に衝撃的なインパクトが少ないような気になったが、逆にいえば奇をてらった感じもなく、だれでも素直にプレイできそうなつくりだと思う。

最終的には、各種のジャンプテクがどの程度までゲームの流れに必要とされるかで、評価が決まってくるのではないかな。いずれにしろ、それなりによくまとまった好作品である。

'89年、新たな伝説が語られる……



©NAMCO 1989



FCソフトのヒット作の主人公がアーケード版で登場した！ 荒れ果てた地上の姿を見かねて、ワルキューレは新たなる旅へと出た。サンドラをお供に従えて、枯れた大地に奇跡を呼ぶために！

"神の子"再び地上へ……

『ワルキューレの伝説』は、『アサルト』などでおなじみのシステムIIを使った最新作だ。だから拡大・縮小・回転などの機能が充実しており、迫力あるゲーム展開が楽しめるのだ。

基本的にはＲＰＧタイプのシューティングゲーム。情報を集め、アイテムを買って、先へと進む方式だよ。





▲天上の女神がワルキューレに、地上の平和を託すのだ

分身の術



自分の分身が出現して、いっしょに攻撃してくれる

ビッグの術



一定時間マイキャラがデカくなる。すげー迫力！

魔法を使う



魔法を授かってから「まほうのもと」をためると使えるようになるヨ！

アイテムを買う



▲商人ズールに会うと、いろいろな武器や薬などを売ってくれる。もちろんお金が必要なのだ

ワイドビーム



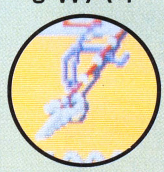
▲通常よりも大型の弾を発射できる。値段も手ごろ

誘導弾



▲敵を追っかけて、一網打尽にしてくれるヤツ

3WAY



▲弾が通常より強力になり3方向に発射される

回復剤



▲その場でダメージを回復させてくれる薬草である

5月の新作★ラインナップ

今月はこのほかに、どんな新作が飛び出すのか!? ここではそいつをリサーチして、一気に紹介してしまおうってワケ。「アッ、これやりたい！」と思ったら、いますぐ外へ探しに行くべし行くべし!!

ファイナル ブロー（タイトー）

タイトーがおくる、本格ヘビー級ボクシングゲームだ。

５人のボクサーのなかからひとりを選んでスタート。４人の相手と対戦し、世界チャンピオンを目指せ！

２ＰによるＶＳプレイも楽しめるヨ。



▲対戦相手は、どいつも手強いぞ



▶四角いリングの上は、男の戦いが……

ウィロー（カプコン）

ジョージ・ルーカス監督の『ウィロー』がなんとゲームになってしまった！

戦士マドマーディガンとともに、邪悪な魔女バブモーダを倒すのだ！ ステージごとにふたりのプレイヤーを交互に操作するアイデアがユニークだ。



▲幻想的な背景をバックに冒険が広がる



▶映画に負けない楽しさがいっぱいだ

黄金の種、北の泉に入れしとき 滅びの大地に奇跡が起こる



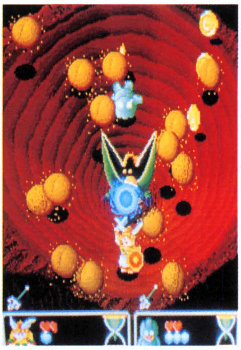
その昔、ひとびとは神から「黄金の種」を授かった。それは北の大地の泉の水で育てると、どんな願いもかなうようになるというものだった。

ところが、この種をめぐってひとびとは争い、そして殺しあい、その結果、地上は荒廃してしまった。ひとびとは神に救いを求めた。

「神の子」ワルキューレはサンドラとともに、北の泉へと向かった。欲望の化身カムーズの魔の手を退け、地上を救うために……！



▲ダメージ制で、画面下のハートがすべてなくなるとアウト



▲中央の敵キャラを倒さないとアリ地獄から脱出できないぞ



3面のボス

▲火柱を吐いてくるボスは、片腕ずつ破壊していくのだ



▲なぞなぞに正解するとアイテムが手に入るんだ

▼電磁波攻撃をしてくるボスキャラ。攻撃をしかけると、姿を消したりするぞ



4面のボス

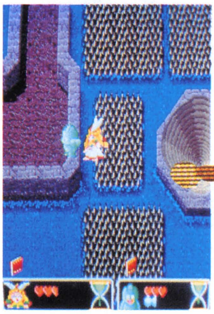
スプーンに乗ってJUMP！

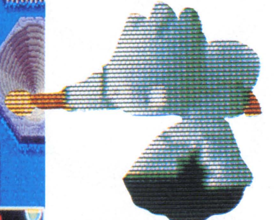


4面では、大きな木のスプーンに乗ってジャンプするシーンがある。この場面でのズーム処理は、一見の価値ありなのだ！　ふたりが飛ばされる様子を、写真で見てちょ。

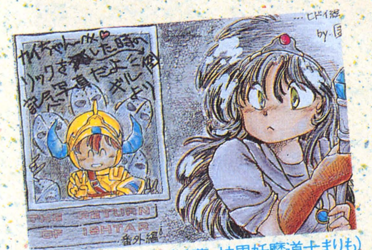








PLAYER'S SPIRIT イラストコーナー



▲ギルがかわいい。（千葉・神異妖魔道士まりも）

予想はしてたけどなあ、今月はフェリオスねたが多かったぞう！　やはり「アルテミスとアポロンのアブナイ関係」の指摘が多かったのだーっ！　尼崎の潤ロクン『ヘビーユニット』カンストおめでとー！　ってところで余白がなくなったア。



▲時速1000㎞/h.はでそう。（神奈川・零半点）



◀やっぱエミリーは最高。（東京・諷諭通信）

イラスト待ってます

てワケでして、こりずにイラスト募集中なのだ。ボツを恐れてはいけない！　死後の世界はあ〜る！　とわけわかんないこと言いつつ、「アーケード・スピリット」係までヨロシク！　ってんで、次回は7月号だよ〜ん。



▶フェリオスねたではNo.1（静岡・麻機騎）

X68000

目にも鮮やかな青葉の季節。たまにはロッパーを外に持ち出してプレイしようかな

大草原を駆けぬける大いなる野望

蒼き狼と白き牝鹿

◎ジンギスカン◎

●光栄☎044-61-6861／12,200円CD付（税別）



これで歴史3部作そろい踏みだ〜い

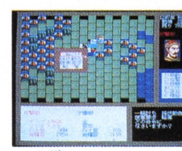
すでに発売済みの『信長の野望』『三國志』に続いて光栄ＳＬＧ第３弾が完成した。史上最大の帝国を築き上げたジンギス汗が主人公の物語。ほか２作とは、システムがちがうぞ。

モンゴル編と世界編で2倍おいしい


▲14部族を統一するモンゴル編


▲ユーラシア大陸を駆ける世界編

ゲームは２本立て。若きジンギス汗が一族を率いてモンゴルを統一する国内編と、西はヨーロッパ、東は日本までを舞台にした世界編の２シナリオを自由に選んでプレイできる。使えるコマンドに変化がないのは残念だけど、世界編は４人までのマルチプレーができるのでだれかが源頼朝、自分がジンギス汗、もうひとりがリチャード３世なんて超豪華キャストでのゲームも楽しめる。もちろん、４人のうちのひとりとなって帝国建立を狙うのもいいだろう。

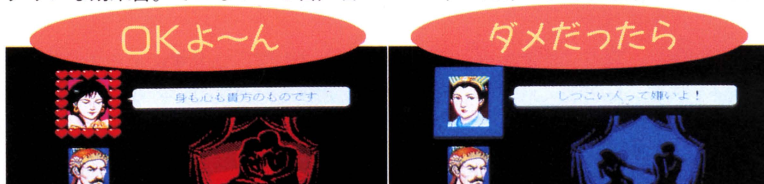

▲合戦コマンドには、一騎討ちや略奪もあるぞ


▲コマンドアニメを抜きに、光栄ゲームは語れない!?　左から人事、兵を雇う、兵士訓練、能力アップ

ロッパーが突然しゃべりだす!?

最後にロッパー版の見どころ聞きどころも書いておこう。おなじみとなったキャラ顔は、舞台が世界に広がり、人種が増えたおかげで、バリエーションができて、よりリアルになった。

そしてさらにこのソフトで驚くのは、クリアな効果音。そのなかでも音声合成による「しゃべり」は、ハッとするほどのデキとなっている。真夜中、ひとりでやっているときに、突然女の声が飛び出てきたときはホントにビックリしたもんね。ちょっとＨなコマンドもあるし、こういうワザはロッパーユーザーだけのひそかな楽しみかな!?



▲オルドとは、早い話が姫とＨすること。何回か成功すれば王子が生まれる。断わられることもあるぞ



こりゃまさにハイ・スピード体感ソフトだ

アフターバーナー

●電波新聞☎03-445-6111／ 9,200円（税別）

ヤッホー 気分は「トップガン」

体感ゲームという言葉を不動のものにしたセガの大ベストセラー『アフターバーナー』を、ついにロッパーでも〝感じる〟ことができるときがきたぞ！

３Ｄ画面の高速処理によって、ジェットファイターの空中戦を、それまでには考えられなかったほどリアルに再現したのが、このゲームの売りだった。その血を受け継ぎ、ロッパー版でも移植時に最重視されたのがスピード感。キャラグラフィックの細かさや美しさをある程度犠牲にしても、ぎくしゃくしないゲームテンポを目指したそうだ。そう、それでなくちゃウソだよね。



▲画面を流れていく敵機をキャッチ。全機撃墜だ!!











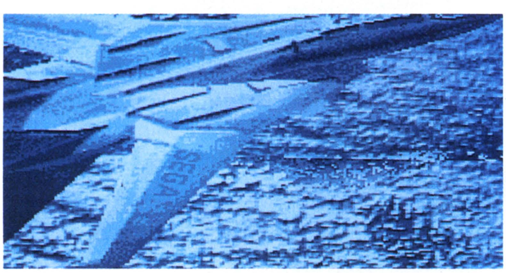
▲キレイな夜間空中補給シーン



▲地上シーンはまだ未完成です



▶写真とイラストを効果的に使ったエンディング。指の痛みを忘れさせてくれる



天下無敵のパワーアップキット インテリジェントコントローラー登場

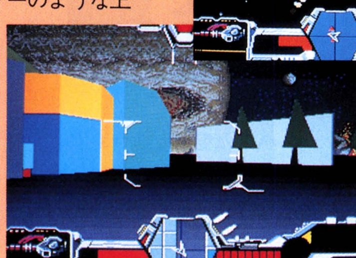
●対応ソフト第１弾 スターグルーザー

●アルシスソフトウェア☎0956-22-3881／8.800円(税別)

いままであった奥行きだけの３Ｄシューティングじゃなくて、フライトシミュレイターのような上下左右へ自由に動きまわれる３Ｄシューティングを目指して開発された。インテリジェントコントローラー対応ソフト第１弾というのも納得。



▲地球を目前にして、敵と遭遇。ビームで攻撃だ

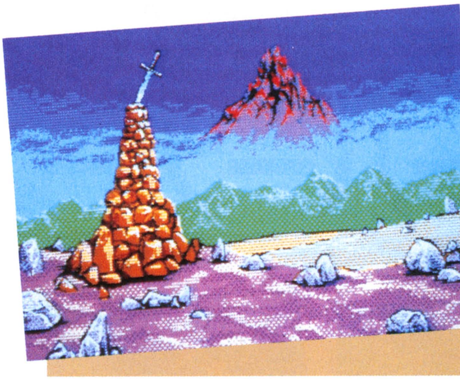


◀ここは木星の衛星、ガニメデの街の中だ

▼これは試作品なのでデザインは変わるかも!?



天下無敵のパワーキットとは、今度シャープが発売する新ジョイスティック「インテリジェントコントローラー」だ。このページで紹介した2本のソフトは、もうこのコントローラー対応となっている。ライバルに差をつけたいなら絶対必要アイテムだ！

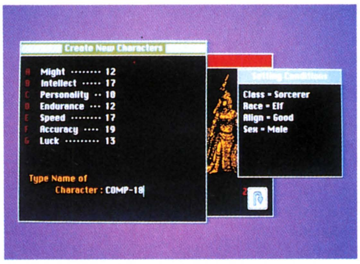


スゲー大作RPGの第2弾だぞ

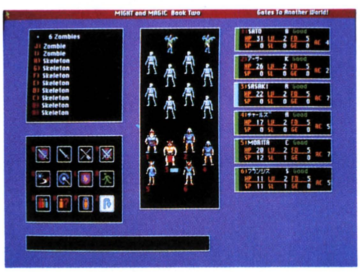
マイト アンド マジック ブックII

●スタークラフト☎03-988-2988／9,800円（税別）

内容、操作性とも文句ナシ



◀キャラクターメイキング終了



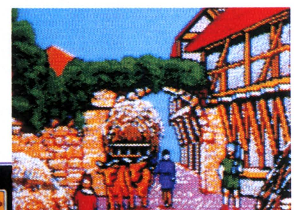
◀リアルサウンドの戦闘シーン

世界中のあちらこちらに散らばったかずかずの冒険を解くことで、経験値やゴールドが得られ、キャラクターが成長し、ストーリーが進んでいくクエスト方式ＲＰＧ。その元祖といってもおかしくないのがこの『Ｍ＆Ｍ』だって知ってた？　これはそのシリーズの第２作。日米同時発売などでやたらと話題となった大人気ＲＰＧだ。

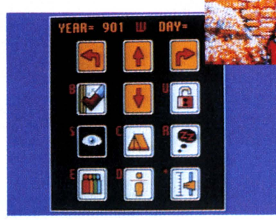
この『ブックII』の見どころのひとつは、徹底したマウス＆アイコン機能。キャンプ、戦闘、移動など、数値入力を除いたすべての操作は、マウスを動かしクリックするだけですんでしまう。

さらにロッパー版では、戦闘シーンに音声合成が使われていて、攻撃が当ると「グェ」とか悲鳴が聞こえてくるぞ。前作以上にハデな闘いをしてくれるのがうれしいね。

ストーリーもより練られているし、職業、魔法などの要素もボリュームは十分。またプレイしたことがないなら、ぜひこの世界を体験しよう。



▲小さいけど雰囲気を盛り上げるグラフィック



◀これだけのアイコンを使いこなすんだ

春先にHソフト上陸

アップル・クラブ1



●ブラザー工業☎052-824-2493／4,500円（税込）

ロッパー初の脱ぎ脱ぎソフト

ついにというかやっとというべきか、Ｈソフトの波がロッパーにも押し寄せてきた。ファンとしてもコーナー担当者としてもとってもうれしい話だ。

さて、そのソフト『アップル・クラブ１』を紹介しよう。内容はとってもカンタン。３人の女の子とふつうの七並べをプレイするだけ。早く上がった順に得点がもらえ、総合得点でビリになった女の子がパラリと１枚脱いでくれるのだ。自分がビリになったらゲームオーバーだけど、慎重にやればまずそういう悲しい目にはあわないから御安心のほどを。



▲う～ん、次は何をだそうかなっ？

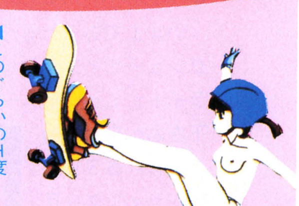
私を見て！



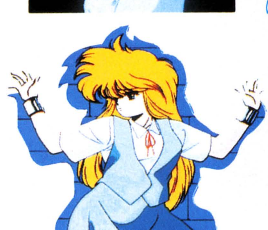
◀別売データ集には女の子がいっぱい



◀このぐらいのＨ度じゃもの足りない？



ルから見たい



ハダカを見られるまでには少し時間と集中力がかかるけれど、女の子がカワイイので満足度は十分。同時に女の子のデータ集も発売中。



▶よ～し、あと２枚だな

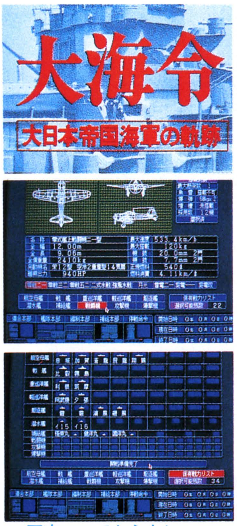
ワレ、奇襲に成功セリ……
大海令

●アートディンク☎0474-77-7541／12,800円（税別）

太平洋戦争をテーマにしたＳＬＧといえば、かの『太平洋の嵐』が有名だが、さらにもう１本、この『大海令』を忘れちゃならない。

ゲームは昭和16年12月８日のパールハーバー奇襲と、それから３年後の攻防戦の２部構成。奇襲の戦果によって３年後の状況が決まってくるという斬新な展開で、リアルタイムで動いていく艦隊や飛行隊などは、発表当時ＳＬＧマニアに大きなショックを与えたものだった。

かずかずの編成表や暗号入力など、ロッパー版は98版を忠実に移植している。もちろんマウス完全対応だ。マニアの食指が動く注目の１本。



▲正直いってもう少しルールが分かりやすいといいけどな

ワクワク、ドキドキ大冒険
ニュージーランドストーリー

●シャープ☎03-260-1161／価格未定 ©TAITO CORP. 1988

以前取材に行ったときには、「お教えできません！」と突っ張られてしまったＳＰＳのナゾのゲームがついに登場だ。

ヒョウアザラシにさらわれたキウイのピューピューと仲間たち。主人公ティキは、果敢にも１匹で仲間を救い出すため、ニュージーランドへ大冒険の旅に出るのだ。

見てのとおり、カワイイという言葉はこのソフトのためにとっておいてほしいといいたいぐらいホンワカした雰囲気を漂わせてる。主人公の動作やアイテムなども、それに輪をかけて楽しいのだが、そこは思考型アクションパズル。難易度はけっこう高そうだ。



▲いかにも南洋風の明るい色づかいが、これからのシーズンにピッタリだ

超新作

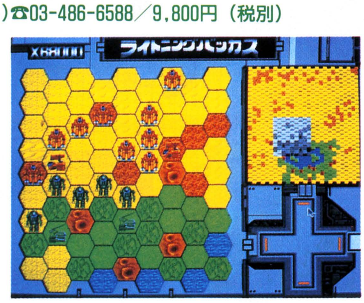
じつをいうと今回は〝看板に偽りあり〟なのだ。でも正真正銘の超新作もちゃんとあるんだってば

SFロボットバトル
ライトニングバッカス

●メサイヤ（NCS）☎03-486-6588／9,800円（税別）

すでに紹介した『ヒスリーオブエルスリー』と同時発売になったのがこのソフト。

地球と同じような進化をしたマクダリア第７惑星では、植民地独立をめぐる壮絶な戦いがくり広げられていた。そのひとつが、タイトルにも出ている〝バッカス半島〟の紛争なのだ。ゲームのバックボーンにはしっかりした設定がなされ、ＳＦシミュレーションウォーゲームのおもしろさがいっぱい。シナリオは全部で８つ入っているよ。





▲ユニットデータを検討して、有利な組み合わせで戦いを挑もう

コミカルホラーAVG
白夜物語

●イーストキューブ☎011-711-7709／9,800円（税別）

このゲームのテーマは〝ホラー〟。でも純然たるホラーじゃなくて、あくまでコミカル、Ｂ級映画ノリなのだ。

主人公佐藤博之は大学４年生。夏休みに訪ねた温泉郷「影無山」にある不気味な洋館に、女性ふたりと探険に出かけることになったところからゲームは始まる。そしてこの洋館に秘められているナゾを解き明かしていくわけだ。

ところどころに入る〝恐怖の効果音〟がプレイを盛り上げる。



▶独特のタッチで描かれた画面。ヒントはどこに？



PC ENGINE

今月は、奇想天外なストーリーと臨場感あふれるCDサウンドで注目のRPG大作が登場だ！

話題集中！　ファン待望のCDロム大作

天外魔境

CDロムの大容量が、不可能とも思われたこの壮大なストーリーのゲーム化を実現させた!!



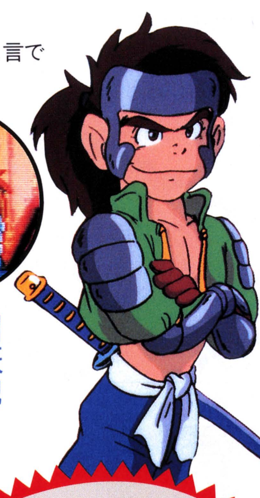
●ハドソン☎03-260-4622／6月発売予定／価格未定

黄金の島、ジパングで冒険が始まる

「ときは室町、乱世の時代。黄金の島ジパングを支配しようとする魔族・邪(じゃ)神斎(しんさい)を倒すため、少年“自来也(じらいあ)”は旅にでた」これが基本的な『天外魔境』の設定だ。

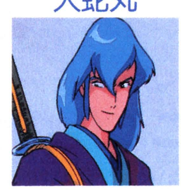
と、ひと言でいってしまえばそれまでだけど、このゲームの奥深さはそんなことでは語れない。まず、CDロムの大容量をいかした波瀾万丈のストーリー展開。凝りに凝った演出。大迫力のCDサウンドと肉声で話す登場人物。惜しげもなく使われるアニメ処理などなど、とてもこれだけのスペースでは紹介しきれないほど。とにかくすごいゲームだよっ！





自来也
▶ガマ族の血を引く勇者。正義感に燃える熱血ヒーローだ

大蛇丸(おろちまる)



▲ヘビ族の末裔。剣術を得意とするクールな二枚目タイプだ

綱手(つなで)



▲ナメクジ族の末裔。カワイイ顔してるけどものすごい力持ち

5、6月の新作ラインナップ

『天外魔境』ばかりがPCエンジン用ソフトじゃない。てなわけで、全国とPCエンジンユーザーのご要望にお応えし、ぞくぞく登場する新作ソフトをバッチリ紹介するぞ。今回紹介する4本のソフトは、いずれ劣らぬ力作ぞろいだからどのゲームを買うかきっと迷ってしまうハズ(エッ、全部買う!?)

パワーゴルフ

●ハドソン／5月25日発売／5,800円(税別)

マッチプレーで負けると、1W(ウッド)から順番にクラブを取られてしまう「ヘルマッチ」モードつきのゴルフゲーム。シンプルでていねいな仕上がり。

実力派ゴルフゲーム登場



◀ハドソンのパワーシリーズがゴルフで登場



◀ゴルフの初心者でも十分楽しめるぞ

CDロムのパワー全開!!

豊富なアニメーション処理
効果音もバッチリのCDサウンド

重要人物との会話は肉声！

情報収集はＲＰＧの基本だね。『天外魔境』では３種類の会話モードが用意されていて、重要なキャラは肉声でメッセージを語ってくれるんだ。参加した声優の数は総勢21人というのだからビックリ。



▲重要人物はどアップで登場する

グラフィック、BGMも２重丸

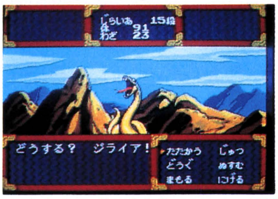
デモ画面や戦闘シーン、会話モードなどで使われるアニメ処理は、ＰＣエンジンならではの美しさ。坂本龍一氏が作曲したＢＧＭもグッと臨場感を盛り上げるぞ。つい素直に感情移入しちゃうのだ。



▲まるで映画のようなリアルさだ

バトルコマンドで得意技を使え！

主人公たちはそれぞれ得意技を持っているぞ（自来也のコマンドに“ぬすむ”なんてのがあることに気がついたかな)。大蛇丸は“ながしめ”、綱手は“なく”。この得意技がキャラの個性を出しているんだ。



▲自来也は“ぬすむ”のコマンドだ

アイテムは100種類以上

ＲＰＧに欠かせないのがこのアイテム。物語の重要なポイントとなる３つの聖なる玉をはじめ、さまざまなアイテムが登場するらしい。ちなみに武器やアイテムの持ち替えは、Ｉボタンでね。



▲絵図面は重要なアイテムかな？

謎解きも大満足のＲＰＧ

『天外魔境』は当初、映画として考えられていた。だからシナリオもしっかりしているし、エピソードもいっぱい。これもＣＤロムの大容量のおかげだ。ちょっとウルサイＲＰＧファンもこれならＯＫさ。



▲たくさんのイベントがありそう

不気味な敵キャラ 戦闘シーンは迫力満点！

『天外魔境』に登場するモンスターは150種類以上。戦闘シーンではコイツらがアニメーションしちゃう。苦しそうにもがく姿はリアルそのもの。ちょっぴりカワイソ～？



◀敵キャラは純日本風だ



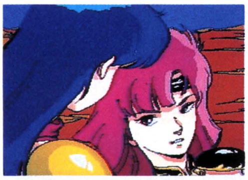
◀色も豊富に使って迫力あるね

ヴァリスII

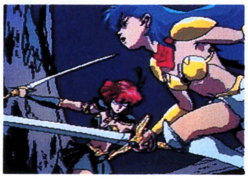
●日本テレネット／６月21日発売／6780円（税別）

パソコン、ファミコンでおなじみの『ヴァリス』がＣＤロムでデビューするぞ。とうぜん、美少女の会話は生の声。アニメーションもビシバシだぜっ。

CDロムでパワーアップ



◀パソコン版でおなじみの麗子も出演



◀アニメーションの動きはとってもスムーズ

ナグザットオープン

●ナグザット／５月発売予定／価格未定

コースの全景が見られるメイン画面がリアルなゲーム展開を可能にした、本格志向のゴルフゲーム。マルチタイプを使えば３人同時プレーも可能だ。

これでキミもゴルフ通



◀やればやるほど、奥が深いのがゴルフだ。



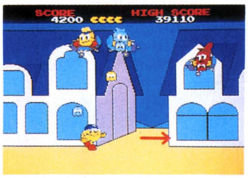
◀変化に富んだコースが待ってる

パックランド

●ナムコ／６月発売予定／価格未定

迷子のフェアリーを家に送り届けるため、モンスターの攻撃をかわしつつ、パックマンは走り続ける。メルヘンチックなストーリーのアクションもの。

懐しのパックマン再び



◀アーケード版そっくりのビジュアルだ



◀ひたすら走るパックマンの姿がイイね

MEGA DRIVE

シミュレーションとスポーツゲーム、これで
メガドラの守備範囲がまたひとつ増えたゾ！

メガドライブ

戦略シミュレーション登場！



●セガ☎03-743-7400／6,800円（税別） ©SEGA ©System Soft

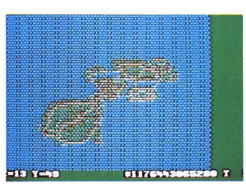
よ〜く考えてみると、いままでセガには戦略シミュレーションゲームがなかったんだよね。最初にこんな大作にめぐりあえるなんてラッキーだ。

▶メガドラがキミの知能に挑戦！

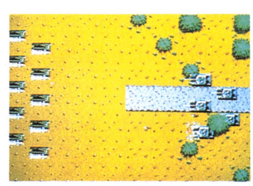


▲敵はもう目前に。激しい戦いになりそうだ

パソコン版の『大戦略』には2種類の系統の『大戦略』があるけど、セガ版は多少簡略化されていて初心者でもとっつきやすい「スーパー」のほうだ。とはいっても思考ルーチンなど、ほとんどの開発はセガのオリジナルということだから、ただの移植ではない。メガドラがどこまでキミの知能に迫ってくるのかが楽しみなところだ。詳しい説明書が付いてるから初心者でも無理なく始められるよ。



◀全体の地形をよく考えて戦術を考えよう



◀バトルシールでもメガドラの勢力を発揮

▶セガ版だけのお楽しみ

4人までプレイできるゲームの基本にはまったく変更がないので、ほかとちがうところをいくつか挙げよう。まずマップは全部で35だ。これだけあったら当分は遊べそうだね。当然バックアップ付きで面倒なことは一切ない。

さらにメガドライブのグラフィック能力をいかした戦闘シーンも迫力ものだ。

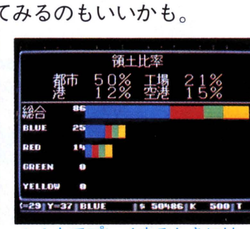
登場する兵器は120種類以上、なかには、ちょっと普通でない兵器がこっそりあったりなんかするという話もあるから探してみるのもいいかも。



▲バトルに入る前に、互いの条件をよく見ておこう



▲どの兵器をどこに配置するのが最も効果的か考えよう



▲4人でプレイするときには、この情報はもっと重要になる



●セガ☎03-743-7400／5,800円（税別） ©SEGA

リアリズムの極致

スーパーリーグ

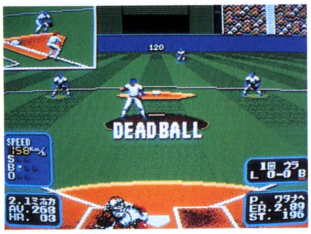
実際の選手のフォームをリアルに再現した動き。その選手が思いのままに動くとき、キミはもうグラウンドのなかにいる……。

どこまでも本物に迫る！

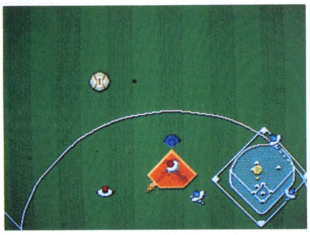
このゲームのウリは、なんといっても実際の選手のデータから投球、バッティングフォーム、ユニフォームの背番号にいたるまでの忠実な再現だ。だけどそれだけじゃ終わらない。打球が飛べばいちばん近い内野の守備位置を音声で教えてくれたり、球場の全選手とボールの位置を別に表示してくれる。いままでの野球ゲームだと、内野と外野の間にボールが飛んじゃうとボールと外野手の位置関係がわからなくなったりするときがあったけれど、このゲームならそんな心配はない。たとえば、最初の音声で「ショート！」と聞いたら、すかさず全体表示画面でボールを確認する。そして、センターかレフトのどちらを捕球に向かわせるか決めればいいんだ。まるでグラウンドにいるかのような感覚でプレイできる。これでこそ本物に限りなく近づいたといえるね。



▲この体格を見れば、ピンとくるでしょ？



◀ゆっくり倒れていくさまは見てるだけでも痛そう

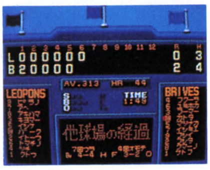


▶右下の全体図には全選手とボールの位置が表示される

初心者にもオススメ



このゲームの特徴を見て気づいた人もいるかもしれないけど、このゲームならいままで野球は苦手だって避けてた人や初心者にもオススメできる。このゲームの球場全体の見通しの良さはホント特筆ものだ。スポーツものは長く楽しく遊べるし、これは絶対に「買い」だと思うよ。ぜひ１度お試しあれ！



▲他球場の状況もバッチリ報告されます

メガドライブが当る！

――SPIRITSアンケート大募集――

今月号から新企画「今月のＳＰＥＣＩＡＬ」がスタート。知りたいと思っているハードの歴史、ジャンル別攻略パターン、年間ソフト売れ行き状況など、毎回いろんな話題を取り上げていくコーナーです。そこで、取り上げて欲しい内容を募集します。下のアンケートに答えて、ハガキを送ってくれた人の中から、抽選で１名の方に、セガの16ビットマシン「メガドライブ」を差し上げます。どんどん応募してください。待ってます！

１名



▶続々ニューソフトが開発中！

●アンケート項目

1. パソコン以外で持っているゲーム機の機種はなんですか？
2. パソコン以外のゲームで、好きなゲームを３つあげてください。
3. SPIRITSでいちばん興味のあるコーナーはなんですか？（例、1位アーケード、2位X68000、3位PC）
4. 「今月のＳＰＥＣＩＡＬ」で取り上げて欲しい内容はなにですか？
5. SPIRITSについての御意見御感想を具体的に書いてください。

応募方法

官製はがきに①住所②氏名③年齢④ＴＥＬを明記し、応募券をつけ下記の宛先まで。〒102東京都千代田区九段南４－７－16市ヶ谷ＫＴビル「コンプティーク編集部・ＳＰＩＲＩＴＳ」係まで。メ切りは６月７日。

☆応募券

Spirits Label
スピリッツ レーベル

スピリッツボーイズ&ガールズのための情報ページ「スピリッツレーベル」。今月は、ちまたで話題の横浜博とGMのレコーディングのホットなレポート２本立てだっ！



YES '89 横浜博は巨大なゲームセンターなのだ!?

今年の大きな話題のひとつ、横浜博覧会には、ゲーム感覚で楽しめるパビリオンがいっぱい。そのなかでも、とくに目をひいたふたつを紹介しよう！



セガ スーパーサーキットで大興奮

パビリオンというより、ゲームセンターと呼んだほうがピッタリの「おもちゃ館」で、あの「セガ・スーパー・サーキット」がプレイできるんだ。小型カメラを搭載したラジコンカーから送られてくる映像を見ながら、操縦すれば気分はレーサー。ＴＶゲームとはちがった感覚が楽しめるぞ。


◀実車のシミュレート感覚で、迫力のレーシングが満喫だ！

NEC 260人といっしょに遊べちゃう

ＮＥＣのパビリオンに入ると、なんとびっくり、座席の前にジョイスティックのついたモニタがゾロゾロ並んでいるではないか！　ジョイスティックがついているくらいだから、イベントの内容もゲーム感覚たっぷり。宇宙船を操縦して惑星に軟着陸させたり、飛来するコンテナを回収したり…。日ごろゲームできたえたウデの見せどころ。


◀クイズやアクションゲームなど、いろいろ遊べちゃうぞ


▲モニターの前方には巨大スクリーンがある

★突撃レポート★ <レコーディングジャック>

「アルフ　ライラ　ワ　ライラ」って早口で３回言える？

カプコンからもサウンドチームがレコードデビュー。しかも女性なのだ。『大魔界村』や『ストライダー飛竜』などのパワフルなサウンドに拍手！


▶女の子４人組ってのが意外かな？


▶詳しいデータは来月にネ♡

NEW DISK INFORMATION

今月はＧＭが盛りだくさん！　一挙に５本紹介、てワケだけど、どれもアレンジに力の入ったものが多い。さて、キミはどれを聴く？

ミュージック・フロム・ジーザス ～恐怖のバイオモンスター～

●キングレコード　ＣＤ2,843円　ＣＴ2,369円

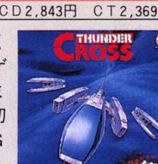
アレンジバージョンとＦＣオリジナル版を収録。オリジナル版はメインテーマをいくつにもアレンジして、ＦＣながらの工夫を見せている。



サンダークロス　コナミ矩形波倶楽部

●キングレコード　ＣＤ2,843円　ＣＴ2,369円

コナミとしては珍しく（？）難易度の低かったゲーム。サウンドはリズミカルかつハードで、歯切れのよい伝統のコナミＧＭだ。



ミュージック・フロム・スタートレーダー

●キングレコード　ＣＤ2,843円　ＣＴ2,369円

語りかけてくるような感じの曲調が多い。ハードなものより、流麗なメロディーが強調されている。あ、特集記事読んでくれました？



T&E SOFT GAME MUSIC SCENE I

●ポリスターレコード　ＣＤ2,884円　ＣＴ2,472円

『サイオブレード』と、『レイドック』。どちらもカッコよさがＧＭに表現されている。『サイオ』ではクラッシックのアレンジも聴きどころ。



信長の野望 戦国群雄伝

●光栄　ＣＤ2,987円　ＣＴ2,678円

『信長』『水滸伝』『ジンギスカン』の３作が一度に発売。戦いに生きる者たちのドラマを、ときには激しく、ときにはやさしくＧＭで語る。



※表示価格には、税込み価格です。


©COMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1989
坂上香織
Kaori Sakagami
COMPTIQ NEW IDOL DATA BANK
Photo by Youichi Iwase
Styling by Fueba Fujino
Hair & Make-up by Naoki Ohara
Coordinated by Masaaki Tsukada
Art Direction by Kazuo Takagi
Design by [AR+DA]



6
CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
5/28	5/29	5/30 マルカツPCエンジン発売日	5/31	1	2	3	4	5	6	7	8 コンプティーク発売日	9 マルカツファミコン発売日	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23 マルカツファミコン発売日	24
25	26 コミックコンプ発売日	27	28	29	30 マルカツPCエンジン発売日	7/1	7/2	7/3	7/4	7/5	7/6	7/7	7/8 コンプティーク発売日

New IDOL DATA BANK

新・アイドル・データバンク

♥私の笑顔でみんな元気になれたらいいナ

坂上香織

お待ちかね、今月の表紙&データバンクは笑顔がキュートな坂上香織ちゃんの登場だ。最近はデビューのころよりも落ち着いた雰囲気になってきた香織ちゃん、ファン待望の3rdシングル『プラトニックつらぬいて』も4/26に発売になったばかり。インタビュー&AVGで香織ちゃんの素顔をのぞいてほしい!



大好評!

アイドルデータAVG

KAORI SAKAGAMI

IDB011

IDOL DATA BANK
PART1♡IDB011

坂上香織

がみちゃんは 食べることが至上の喜び♡

ハードなスケジュールもなんのその！　われらががみちゃんは、いつも健康的な笑顔をぼくたちにふりまいてくれている。その笑顔の秘密♡ちょっくら探ってみたぜ！



がみちゃんの恋は自然体なのです♡

——新曲が『らんま$\frac{1}{2}$』のエンディングテーマに使われてるね。

「はい。人気のある高橋留美子さんの作品に使ってもらえるなんて、すごくうれしいです」

——原作は読んだ？

「もちろん！　男の子が女の子に変わったりするのが、映画の『転校生』みたいでおもしろいです」

——曲が今までのと違ってアップテンポだね。

「ええ。でも、これからはいろんな歌を歌っていきたい。そしてコンサートをバラエティのある曲で埋めつくしたいんです。世の中のある限りの歌を自分のものにしてみたいですね」

——歌もいいけど、恋なんぞもしてみたいと思わない？

「やっぱり女の子ですからね……。それにど～せするなら、死ぬほどすごい恋をしてみたい！」

——どんなタイプがいいの？

「自分としてはすごく引っ張ってくれる人がいい。強引に弱いんです」

——理想の男性像ってあるの？

「自分が好きになった人が自分の好みです。だから決めてないんです。何をきっかけにその人を好きになるか分からないんですよね」

——だとすると、がみちゃんファンすべてにチャンスがあるわけだ。

「そ～ですね。私、自然体で望んでますから」

——デートするならどこがいい？

「車で海に行きたいな。バイクの後ろに乗るのもいいけど、やっぱり車の助手席のほうがいい」

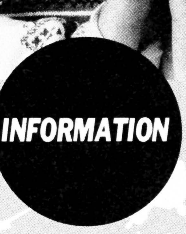
——女の子って、車でドライブっつ～のが好きだな～……。

「遊園地もそれなりにいいとは思いますけどね」

——でも現実の話、恋も遊びもしてる暇なんてないんだよな。

「いいんです。今はお仕事が楽しいですから！」

INFORMATION 新曲・写真集・etc.がみちゃんまるごとインフォメーション！



▼3rdシングル『プラトニックつらぬいて』作詞／松本隆、作・編曲／後藤次利。4月26日に東芝ＥＭＩより発売。C/W『Boy Friend』

●シングル●お待ちかね、昨年11月に発売された『赤いポシェット』以来、5カ月ぶりの新曲『プラトニックつらぬいて』が4月26日に発売になったばかり。この曲はフジTV系アニメ『らんま$\frac{1}{2}$』のエンディングテーマソングにもなっているぞ。

●写真集●今年の正月にハワイで撮影してきた写真集『高純度プラトニック』がワニブックスより定価1550円(税込)で発売中！

●ラジオ●ＴＢＳラジオでがみちゃんのＤＪが聴けるぞ。毎週木曜深夜25:00～26:45で放送されている「浦口直樹のスーパーギャング」という番組の中の15分ほどのコーナー。放送時間は深夜25:10すぎの予定。

●テレフォンサービス●がみちゃんの最新情報が聞ける『香織のテレフォンステーション』があるのは知ってた？　電話番号は東京が03-5386-5555、大阪が06-623-6699。

●ファンクラブ●がみちゃんのファンクラブ『ＫＡＯＲＩ倶楽部』が結成されたぞ。入会金が500円・年会費が2000円。入会希望の人は〒107港区赤坂7-5-1赤坂パークハウス604 ☎03-770-2564まで問い合わせてね。

●イベント●新曲の発表会をかねたイベント『'89 KAORI SPECIAL EVENT』が5月14日・横浜ドリームランド、21日・札幌今井デパートで行われるので、近くの人はぜひ、見にいこう！

●その他●セカンドアルバムが夏に発売予定。ドラマの予定もあるぞ。

健康笑顔の源は食べることなのです

──毎日忙しいがみちゃんだけど、プライベートで何かしてみたいことってある？

「温泉に行きたい！　露天風呂でのんびりしてみたいです。それから、京都にも行ってみたいな」

──お寺巡りでもすんの？

「懐石料理の食べ歩きです」

──食べること好っきね。とくに何が好きなの？

「決まってないです。好みは毎日変わっちゃうし。食べるのが好きなのは、実家が料亭やってることに関係があるのかもしれませんね。とにかく、おいしいものを食べたいって意識が常にあるんです」

──残さないでしょう。

「もちろん。食べてるときがいちばん幸せだと思ってるし(笑)」

──1日絶食したらど〜なる？

「ダメです！　1日でも抜くと翌日動けなくなります(笑)」

──んなアホな！　ガス欠のロボットじゃあるまいし……。

「でも最近太ってきちゃってヤバイです。そろそろダイエットしなくっちゃ」

──ポチャッとしたがみちゃんを好きなファンもいるんだけどね。

「え〜？　そうですか〜？」

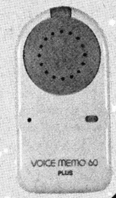
──では最後に読者にメッセージを。

「はいっ。これからも歌やドラマを一生懸命やっていきます。私を見てくれてるファンの期待に応えられるように頑張りますので、これからもず〜っと私を見守っていてくださいね」

PRESENT

香織ちゃんからのプレゼントコーナー

ボイスメモ、スノーマンの小物入れ、フォトスタンド、マグカップは各1名にプレゼント。ボイスメモはがみちゃんの声のメッセージ入り、その他は直筆サイン入りだ。そして、恒例のサイン色紙は10名に。巻末の応募ハガキに欲しい賞品を書いて応募してください。〆切は6月7日だよ。





番外インタビュー

もしも………

──もしも男になっちゃったらど〜する？

「彼女が欲しい♡」

──もしも透明人間になったらど〜する？

「映画をタダで観る。乗り物にタダで乗る」

──せこいな〜。もっと大きいことを。

「タダで飛行機に乗ってハワイへ行く」

──なめとんのか！……で、席が取れなかったらど〜すんのさ。

「廊下に正座する」

──遅刻した生徒じゃないっつーの！もしも超能力を得るとしたら？

「透視能力が欲しいです」

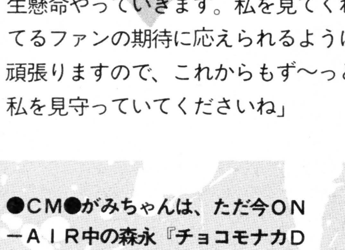
──がみちゃんってエッチなんだ。

「違いますって。子供のころアイスクリームのバーの中の当たりクジが欲しくて、それで透視ができたらな〜って」



●CM●がみちゃんは、ただ今ON－AIR中の森永『チョコモナカDX』のCMに出演中。

下の写真がその1シーン。CMの流れを、順を追って説明すると……



がみちゃんが男の子と待ち合せ。友達と一緒に待ち合せ場所で探しながら……

友達「目印は？」

香織「森永のチョコモナカを持ってポーズを決めて……」

そういうやつが、いるにはいるけどちょっと近づきたくないって感じで、

友達「どうする？」

香織「やめとく……」

というちょっとコミカルなストーリー。ON－AIRは8月中旬ぐらいまでの予定だけど、今のうちにチェックしておこうね。

撮影／岩瀬陽一
スタイリング／藤野笛羽
ヘアメイク／小原ナオキ

IDOL DATA BANK

PART2♡IDOL DATA AVG

KAORIのファンタジーバトル



今回はがみちゃんとファンタジー・アドベンチャーに挑戦だ。はたしてキミは勇敢な騎士(ナイト)としてがみちゃんを守ることができるかな?

START

キミは21世紀からやってきた未来の戦士であり、がみちゃんは20世紀のごく普通のアイドルだ。そのがみちゃんのハートを射止めようと思ったキミは、彼女を不思議な世界へ連れて行きカッコイイとこを見せようと画策したのである。ということで、まずは彼女に着せるコスチュームだが……。

●ビキニTYPEなら7へ。 ●レオタードTYPEなら12へ。

1

気味の悪い洞窟をそそくさと出てくるキミとがみちゃん。「なんだったのかしらね、さっきの光りは……」ががみちゃんは不安そうに言った。だがそんな不安より、もっと大きな不安が目の前にあった! ギヘヘ……。ゲヘヘ……。人喰い獣人が追ってきたのである。

●洞窟の中へ逃げこむのなら9へ。

●人喰い獣人と戦うのなら19へ。

2

「いいかい? いっきに走って逃げるんだよ」キミはがみちゃんの手を握った。しかし、彼女は怖い顔をしてキミの手を振りほどいた。「どうしたの?」「弱虫!」「えっ……」「ヒーローは逃げちゃダメよ。戦うだけ戦ってみるべきじゃないの!?」キミは返す言葉がなかった……。しかし相手が多すぎる。多勢に無勢だ。しかも怪物だし……。う〜ん、ど〜する?

●剣を抜いて戦うのなら4へ。

●やっぱ逃げるのなら20へ。

3

で〜も、ちょっくらはしゃぎすぎたみたい。鳥獣が宙返りしたときに、がみちゃんはまっさかさまに地上に落下してしまった。たいした高さではないし、木の枝がクッションになったのでケガはない。しかし、すぐに何者かが彼女を取り囲んだ! そいつらは首から下は人間なのだが、顔は口だけしかなかった。どうやらこの辺に生息してる人喰い獣人らしい。さて、キミはどう出る?

●わき目もふらず飛び出して行くのなら8へ。

●しばらく様子をうかがうのなら15へ。

4

「こいっ! 化け物どもめ!」キミは剣をふりかざす。グエー! ギャオー! 襲いかかる人喰い獣人たちをバッタバッタと倒していくキミ! だが、敵は多過ぎてキリがない。そこへがみちゃんが叫んだ。「私も援護するわ。何か武器をちょうだい」そこでキミはⒶレーザー銃を渡すⒷ剣を渡すⒸ何も渡さない……以上のどれか一つを選択し(アイテムチェック)、戦いを展開していった。だが、敵はいっこうに減る気配がないぞ。さて……

●戦い続けるのなら19へ。

●逃げるのなら20へ。



5

「がみちゃん。ここで待ってろ」キミは剣を抜くとドラゴンに切りかかった〜!「てやあー!!」しかし……ボガッ! ドラゴンの強力な腕で殴り飛ばされてしまった。「ぐっ……、ちっきしょお……」口の端から血がしたたり落ちる。このドラゴン、かなり手ごわい。「大丈夫?」がみちゃんも心配している。

●ふたりがかりで攻撃してみるのなら10へ。

●もう一度キミだけで攻撃するのなら17へ。

6

相変わらずがみちゃんの体をツンツンと触わりまくるエッチな人喰い獣人たち。だが、もっとエッチなキミの期待を裏切るがごとく、がみちゃんの怒りのパワーが爆発した。「もう〜! い〜かげんにしてよね!」がみちゃんはそばに落ちていた棒を拾うと、人喰い獣人を追い払い始めた。さすが負けずぎらいのがみちゃんだ。だが、こうなるとキミも放ってはおけない。剣を抜いて彼女の応援へと飛び出して行った。4へ。

7

キミが用意したコスチュームは、やたら布地の少ない超ビキニTYPE。「あ〜ん、やだ! こんなの恥ずかしくって着れな〜い!」がみちゃんはプンプン怒ってコスチュームを放り投げてしまった。そりゃそうだよな。だって彼女はまだ14歳だもの……。露出の多いビキニTYPEに抵抗があるのは当然だ。あと5年も経てばいいんだろうけどね。しかたないのでキミは、レオタードTYPEのコスチュームをがみちゃんに着せることにした。12へ。

8

「てめえら〜! オレのがみちゃんに何する気だ〜!」キミは、人喰い獣人に襲いかかった。ボガッ! バキッ! キミの必殺のパンチやキックが人喰い獣人をぶっ倒していく。しかし、こいつらはタフだ。初めこそはキミの奇襲攻撃にたじろいでいたが、すぐに体勢を立て直して反撃! あっという間にキミを組み伏せてしまった。う〜ん、無念……。23へ。

構成/竹下ひろし イラスト/羽柴砂忍(KKF)

9 奥へ奥へと進むと……、グギャオー！ ゲゲッ、トカゲとゴジラをかけ合わせたような怪獣が現われた。さっき光ったのはこいつの目だったのだ！「キャアー！ 怖い！ 助けて～！」がみちゃんはキミの背中にしがみついてきた。これは逃げるわけにはいかない。このドラゴンを倒していいとこを見せねば……。5へ。



10 ふたりは顔を見合わせると同時にうなずいた。「行くぞっ！」「はいっ」ドラゴンに突進するキミとがみちゃん！ しかし、ドガッ……「うわーっ！」キミはぶっ飛ばされ、「キャッ！」がみちゃんはドラゴンに捕まってしまった。「もう、だめだわ。今のうち逃げて～！」と、がみちゃんは叫んだ。

●彼女の犠牲をムダにしないために逃げるのなら13へ。

11 「いや～ん、こないでぇ～！」がみちゃんは洞窟の外へ向かって逃げて行った。その後をズシンズシンと足音を立てながら追って行くドラゴン。「くそー！」ふらふらと立ち上がったキミはドラゴンの後を追って行く。そして再び剣を構え……。

●尻尾に上から突き刺すのなら14へ。

●背中にブスリと突き刺すのなら24へ。



14 ドラゴンが外に出て今にもがみちゃんに襲いかかろうとした寸前！ キミは剣をドラゴンの尻尾めがけて真っさかさまに突き刺した！ ブスリッ！「ギャオ――！」 剣先は尻尾を貫通して地面にまで突き刺さった。「今のうちだ！」動けずもがくドラゴンを尻目に、キミはがみちゃんの手を取って走り出した。……もう洞窟は見えない……。キミとがみちゃんはホッとため息をつき、小さくニコッと笑い合った。評定乙へ。

12 「わあ～！ これ、カッコイイ！ すごく気に入っちゃった♡」と、がみちゃんは大喜び。いや～、良かった良かった。そこへ、一匹の鳥獣がふたりの元に舞い降りて来た。ちょうど人ひとり分乗れる大きさだ。「私、これ乗ってみたい」がみちゃんはそう言うと、キミが止める間もなく鳥獣にまたがり大空へ飛び立ってしまった。「うわ～！ 気持ちいい～！」鳥獣の背で大はしゃぎするがみちゃん。まるで女戦士みたいだ。3へ。



13 おい……こらっ！ ほんとに逃げてど～すんだよ。命を張ってでも女の子を守るのが男っつーもんだろうが……。ましてや相手は可愛いがみちゃんだぞ。ワンレン・ボデコンのバカヤロ女とはわけが違うんだから。……結局がみちゃんは食べられずに、ドラゴンのスキを見て洞窟から逃げてこれたから良かったものの……。評定丙へ。

15 「デヘヘ……デヘヘ……」人喰い獣人は、イヤらしい笑い声をあげながら、ツンツンとがみちゃんの体を突っつき始めた。「いや～ん、やめて！ エッチ～！」体を丸めながら悲鳴をあげるがみちゃん。う～む、まずい……。このままでは福袋みたいな展開になりかねない。

●いやらしい期待をするのなら6へ。

●がみちゃんを助けに行くのなら8へ。

16 なんにも武器を持っていないにもかかわらず、がみちゃんは逃げようとしなかった。それどころか小石をドラゴンに投げつけて、なんとかキミを助けようとする。ううっ……、なんて健気な態度なのだ。しかし怒ったドラゴンは、今度はがみちゃんを狙い始めた。ジワッジワッとにじり寄って行くドラゴン。さあ～、キミはどうする？

●「逃げろー！」と必死に叫ぶのなら11へ。

●ドラゴンの尻尾にしがみつくのなら21へ。



17
「このヤロ――！　くたばりやがれ！」キミは勇猛果敢に再びアタックした。だが、ドラゴンの強さはハンパじゃない。ドガッ！「ぐわっ！」キミはまたしても殴り飛ばされてしまった。さらにドラゴンは大きな足で、倒れているキミの背中を踏みつけてくる。「ぐえ～っ！」ピンチ！　最大のピンチだ！　「もうだめだ……。がみちゃん、今のうちに逃げろ～」キミは叫んだ！
さて、ここでアイテムチェックだ。キミはがみちゃんに、何も渡してないのなら16へ。剣を渡しているのなら18へ。レーザー銃なら22へ。

18
逃げろと言われて「はいそうですか」と答えるほどがみちゃんは薄情な女の子じゃない。恐怖心を押し殺し、そっとドラゴンの背後に回りこみ、がみちゃんはブスリと剣を突き刺した。「グギャオー！」怒ったドラゴンの尻尾が、がみちゃんをはじき飛ばす。バシッ！「キャア！」洞窟の外まで飛ばされてしまったがみちゃん。さらにそれをドラゴンが追う。さあ～、キミは……。
●背中の剣を抜いてとどめを刺すのなら14へ。
●後を追うのなら24へ。

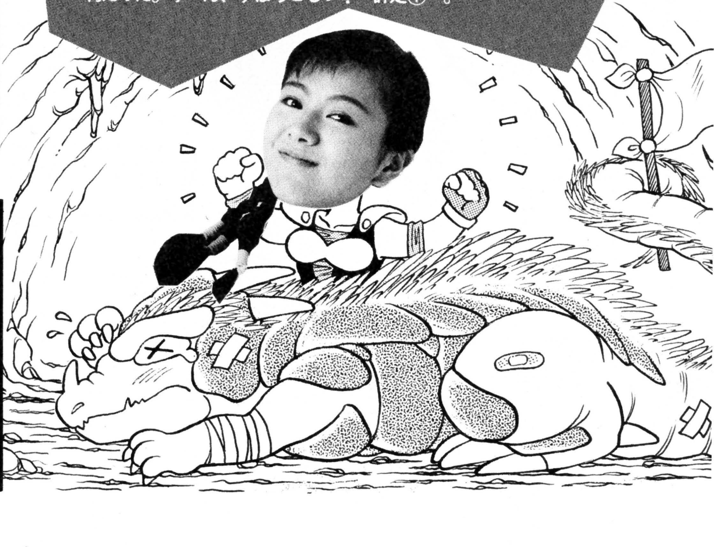
19
切っても切っても増殖してくる人喰い獣人たち。いったいどこからわいてくるのだろうか!?「キャアー！」がみちゃんの悲鳴が響く！　見ると、数匹の人喰い獣人たちに組みふせられていた。キミはなんとか助けようとするが、自分自身も手足にかみつかれてしまい身動きがとれなくなってしまった。「くそ～！　これまでか……」無念そうなキミの顔が、大きな口にパコッと飲みこまれてしまった。哀れ、キミとがみちゃんは異境の地で果てた……。END

20
「このまんまじゃやられるのは目に見えてる。がみちゃん、逃げるぞ！」「う～ん、たしかに、この場合はしょうがないかもね」敵に背を向けるのはがみちゃんの信条に反するけど、やられちまったんじゃあ元も子もない。ふたりはいちもくさんに逃げて行った。そして何やら怪しげな洞窟の前にたどりついた。「入ってみよう……」キミとがみちゃんは恐る恐る中へ入ってみる。すると奥の方で何かがキラッと光った！
●洞窟を出るのなら1へ。
●奥へ進んでみるのなら9へ。

21
「このヤロー！　待ちやがれ！」キミは必死になって尻尾にしがみついた。しかし、ブオ～～ンと尻尾を振り回され、洞窟の外に向かって振り払われてしまった。ヒューン、ドカッ！「キャッ！」途中でキミはがみちゃんと衝突し、ふたりは同時に気を失った……。しばらくしてふたりは気を取り戻した。体じゅうボロボロだが命は助かってる。どうやらドラゴンはもて遊ぶだけもて遊んで、食べることはしなかったみたいだ。しかし、キミとがみちゃんは暗かった。評定㊛へ。

22
がみちゃんはキミから渡されていたレーザー銃を構えた。そしてドラゴンめがけ……ビビビビビ～！　「グギャオー！」　やった！　頭部に命中だ！　キミはドラゴンがもがき苦しむスキをついて素早く体勢を立て直す。そして剣を取って、バシュ！　ドラゴンの心臓をひと突きにした！　ズズ～～～ン！ぶっ倒れるドラゴン……。「やった、やった～！」キミとがみちゃんは手に手をとって喜び合った。まさにふたりの一致協力しての勝利だった。う～ん、すばらこしい！　評定㊙へ。

23
捕まっちゃったキミとがみちゃんは背中合わせに縛りつけられた。がみちゃんと密着できてうれピーなどとゆう長なことを言っとる暇はないぞ。なにしろヤツらはキミたちを食べようとしているのだからな。「ねえ～、私たち、ど～なるの～？」がみちゃんが心配そうに聞いてくる。「心配すんなって！」キミはそう答えると尻ポケットからナイフを取り出し縄を切り始めた。ジョリ……ジョリ……プツン！　やった！　切れたぞ。さあ～、これからど～する?
●がみちゃんの手を取って逃げるのなら2へ。
●剣を抜いて戦いを挑むのなら4へ。



24
ドラゴンは背中に突き刺さった剣をへともせず、がみちゃんを追って洞窟の外へ出た。「いや～、助けて～！」泣き叫ぶがみちゃん。「グギャオー！」迫るドラゴン！　「くそー！　やめろー！」キミはドラゴンを殴る蹴るするがビクともしない！　もうだめか……。あきらめの気持ちが脳裏をよぎった……。が、その時！　ピカッ……稲妻が起こり、ドド――ン！　ドラゴンに刺さった剣をめがけ雷が落ちた！　「ギャオー！」ドラゴンは絶叫をあげ、地響きを立てて崩れ落ちた。……勝った……勝ったのだ！　キミとがみちゃんは抱き合って喜んだ！　評定㊙へ。

バトル評定　キミの騎士ぶりはいかに?～

甲 キミは最高の勇者だ!!



スキ♡　スキ♡　だ～いスキ♡
あなたの頼もしいナイトぶりに私はもうメロメロです。きっとあなたは誰にでも優しくできる素晴しい人なんでしょうね♡
現実の世界でも、愛する人を命がけで守ってくれる最高の男の子になってくださいね。今日はどうもありがとうでした！

乙 まあまあの活躍でした



無事ファンタジーの冒険は終わったけど、私もあなたも冷や汗タラタラものでしたね。あなたのナイトぶりに力強さは感じなかったけど、強運というものをすごく感じました。でも、そういうのも大事なんですよね。これからもその運の強さで、多くの女の子たちを守ってあげてね。お願いよ♡

丙 騎士としてはまだまだ…



とりあえず命は助かったけど……私もあなたも、心身ともにボロボロ……。あなたについていくのはちょっと怖いかなって感じ……。でも、こんなことでメゲないでね。もう一回チャレンジして、今度は素敵なナイトぶりを見せて欲しいと思います。頑張って！　私はいつでもあなたを応援してるわ♡

iDOL Data Bank　がみちゃんのデータをしっかりチェックしておこう！

IDB No.	IDB011
本名	坂上香織（さかがみ・かおり）
ニックネーム	がみちゃん
生年月日	昭和49年7月29日
星座	獅子座
血液型	A型
出身地	長崎県長崎市
サイズ	身長155cm、体重40kg バスト78cm、ウエスト59cm、ヒップ83cm 足の大きさ23.0cm
出身校	都内私立女子中学校3年在学中
趣味	映画鑑賞
特技	料理
歌手デビューはいつ？	昭和63年8月24日
ディスコグラフィ	★シングル 『レースのカーディガン』 ('88.8.24) 『赤いポシェット』 ('88.12.28) 『プラトニックつらぬいて』 ('89.4.26) ★アルバム 『季節のプロローグ』 ('88.12.28) ★ビデオ 『香織の、わたしものがたり』 ('88.9.23)
TVドラマ出演歴	『ガキ大将がやってきた』（TBS系・'87.3～8) 『独眼竜政宗』 (NHK・'87.8) 『オレの妹急上昇！』（フジ系・'87.11～'88.3) 『太陽の犬』 (日本テレビ系・'88.2～3) 『春日局』 (第4～7話・'89.1～2)
CM出演歴	グリコ『プリッツ』・資生堂『ジェルズ』・森永『チョコモナカDX』
どんな性格	忘れ物屋さんでおっちょこちょい
自分の体で好きな所	爪か腕
自分の体できらいな所	足、顔のほっぺ
好きなファッション	モノトーンでスッキリしてるもの
好きなスポーツ	バスケットボール、水泳
好きな動物	なんでも
きらいな動物	いません
好きな音楽	じーんとくる曲
好きなアーティスト	薬師丸ひろ子さん
好きな食べ物	さしみかお肉
好きな色	黒、パステルカラー
好きな絵	おおた慶文
好きな場所	いっぱいありすぎてわからない
尊敬する人	薬師丸ひろ子さん
理想の男の子	その男の子によって違うと思う
きらいな男の子	とくにないです
よくみるTV	歌番組
好きな映画	「ラ・ブーム」とか。他にもあります
旅行したい国	いろんな所
占いを信じる？	半分信じる
初恋はいつ？	わからないっ
いちばん大切にしている物は？	家族、友達、ファンのプレゼント
愛読書	「ガラスの仮面」とあといろいろ
ライバルは誰？	さあ誰でしょう？
弾ける楽器	ピアノ
欲しい物	うーん洋服かな？
キスの経験	ありません
チカンにあったことは？	うーんないと思います
結婚は何歳でしたい？	わからない
コンピュータをどう思う？	便利

IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

プラトニックつらぬいて

作詞／松本　隆
作曲・編曲／後藤次利
歌／坂上香織

```
ﾌﾟﾗﾄﾆｯｸﾂﾗﾇｲﾃ              ｻｶｶﾞﾐｶｵﾘ
T150L8@13Q7V15O5
D-<B->D-<B->D-4<B->F4G-FE-2R8
D-<B->D-<B->A-4A-4E-2R8<B->FE-4<B->
FE-4<B->FE-2R4E-4.F4<B-B-1R8R2>
D-<B->D-<B->D-4<B->F4G-FE-2R8D-<B->
D-<B->A-4A-4E-2R8<B->FE-4<B->F
E-4<B->FE-2R4E-4.F4<B-B-1R8>F2G-FE-
D-E-4FF4E-2.R8FFF4E-FA-D-2R8D-6C6D-6
A-4.A-G-4FE-1R8A-4.A-A-FE-F1R8R1B-4
A-B-4A-F16E-16D-E-4D-F2R8A-A-A-A-A-4
B-F1R8B-4A-B-4A-F16E-16D-E-4D-F2R8R8
A-4A-A-G-FB-2.R8R4R8FA-FB-4A-F4FA-F
B-4A-F4R8A-A-A-4B-F2.R4R8R8FA-FB-4
A-F4FA-FB-4A-F4A-4A-A-G-FB-1R8
$
```


お知らせ
データバンクを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄にあなたのお持ちの機種(88mkⅡ／88SR／88VA／98(2DD)の4シリーズのいずれか)を必ず記入し、口座番号東京8-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円(税込)(送料・DISK代)を送金してください。代金は消費税等によるコスト増のため改定させていただきました。

誰もいない海辺にあなたと二人
はしゃぎすぎた時が静まる

無口になった瞳がなぜかこわいわ
空も海も波も遠くの

Ah　小指が触れてもショートしそうよ
愛が育つまで少し待って

くちびるの砂粒そっとはらって
あなたの目の中の私を見る

プラトニックをつらぬいてね
約束よ
プラトニックでつらぬいてね
あなたが好き

不意に降りだした雨　あわてて二人
道の車めがけ走るの

Ah　そんな乱暴に腕をひいたら
折れてしまいそう　優しくして

心が決めること　その答えは
無限の波だけが知ってるのかも

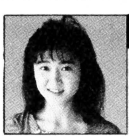
プラトニックをつらぬいてね
今はまだ
プラトニックでつらぬいてね
痛いくらい

ほんとのこと言えばキスぐらいなら
許してもいいって感じていた

プラトニックをつらぬいてね
約束よ
プラトニックでつらぬいてね
あなたが好き



INFORMATION　新・アイドルデータバンクに登場してくれたアイドルの最新情報だよ！



IDB005 生稲晃子
ラジオ番組『生稲晃子　デートはこれから』(毎週土曜日午後9時30分～10時)が好評。お待ちかねの新曲『Japanese Girl』は5月24日にポニーキャニオンからリリースされるぞ。



IDB006 国実百合
百合ちゃんはビデオを2本リリースする。1stビデオの『卒業～Memories of Sanfrancisco』は好評発売中、2ndビデオの『ハ～イ！私が国実百合です…(ハワイ編)』は5月21日発売。



IDB007 宮沢りえ
ドラマで活躍中のりえちゃん。5月9日にTBS系放送の『オシャレ泥棒』(午後8時～10時)という単発ドラマに出演。このドラマではりえちゃんのいろいろなファッションが楽しめるぞ。



IDB008 藤谷美紀
美紀ちゃんは5月28日に東京大学本郷キャンパスの5月祭に出演(主演・工学部丁友会)するぞ。時間は午後2時。詳しい問い合わせはファンクラブ『MIKI CLASS』Tel03-401-5599まで。



IDB009 西村知美
今までのシングルを集めたベストアルバム『MEMORIES』が好評発売中。このアルバムの歌詞カードには今までのシングルのジャケット写真の別バージョンが掲載されているんだ。



IDB018 中山　忍
忍ちゃんのコンサートツアーが決定。8月16日・名古屋厚生年金会館、19日・大阪厚生年金会館、21日と22日・渋谷公会堂。詳しくは中山忍ファンクラブTel03-230-2903まで。



IDB019 山中すみか
デビュー曲『四月白書』のB面の曲『走れジュリー』が松竹系で6月中旬から公開される同名映画の主題歌になってるんだ。この映画は廃園の危機にさらされる動物園を救おうという内容。



IDB021 河田純子
5月12日発売の新曲『君の夢のために』のキャンペーン日程は以下の通り。5月13日広島そごう、20日仙台・藤崎デパート、21日東京・読売ランド、27日札幌そごう、28日名古屋テルミナ。

日本音楽著作権協会(出)許諾第8902202-901号

ひろばのコーナー





READERS' TALK GRAPHIC GUERRILLA

新しいクラスにも慣れた頃でしょうがみなさま、いかがお過ごしでしょうか？
気候もよいことなので、外で遊びたいとは思うけど、たまにはひろコにおたよりでもください。かっこいいイラストも待ってるよ。



◀埼玉県　夢邪鬼くん
『ロードス島戦記』はいまや本だけでなく、レコードもあるゾ



▶奈良県　ＡＲＣＨ童魔くん
近況などもお知らせください



▲愛知県　絵所預くん
夏にはなんかいいことあるといいね



▶東京都　足場と一るくん
晴れた日のお洗濯ってきもちいいよね！

私の学校には、もう70歳ぐらいと思われる用務員のおじさんがいるのですが、近頃、大ボケで、卒業式の翌日に、「３年生が登校して来ない！」と怒ったり、若い先生の後ろ姿を見て、「なんだ！　その髪型は！」とどなったりします。ふだんはいいおじいさんなのですが。

静岡県　山下明大

※こういう頑固者っぽいおじいさんってひろコは好きです。なんかとんちんかんなこと言いそうでおもしろそうだな。　（ひろコ）



◀和歌山県　しらいしみきくん
ぜひおてがみを完成させて送ってね



◀三重県　五十嵐美緒ちゃん
夏服の季節……。いいもんですね

「かもめ〜る』の余りがあったので、番号を見てみると、当たっていた。で、郵便局へ持って行こうとした。しかし、よく見ると、ハガキは62年のものであった。郵便局へ持って行く前に気がついてよかったあ。

山口県　高杉　徹

※それはよくできました。でも惜しかったね。
当たってたらなにがもらえるはずだったのでしょうか？　（ひろコ）



ボクの友だちは、キャッシュカードでお金を引き出そうとしたが、暗証番号を忘れてしまい、とうとう係員が出て来てしまった。
彼は必死で「これ、ボクのですよ。いや、ほんと。おかしいな……」などと弁明していたが結局お金はおろせなかった。

千葉県　金井徳之

※そういうことって、ほんとによくあるよね。銀行ってどうも郵便局より緊張してしまう。(ひろコ)

▼愛知県　KOBOくん
売り切れかもしれません。探してね





◀三重県　すぎたくんパートII『グラフィックゲリラ』の宣伝ありがとう

▼三重県　すぎたくん
ひろコも花粉症でブキミなくしゃみを日に何百回もやってます



▲神奈川県　SATAN坂貴紀くん　シューティングゲームって苦手なの。運動神経ニブイのか



先日、友人Tの家に同人誌の原稿を届けに行った。
ボクが、傘をさすとまるで待ちかまえていたかのごとく、突風が吹いて来た。ボクの愛車は、電柱にブツけられて重傷を負い、大事な傘は骨折した。やっとの思いで友人の家にたどり着いたのですが、彼は外出中でした。

京都府
堀井孝裕

※身近なところにもエキサイティングな冒険がある。(ひろコ)



◀兵庫県　じぇぐなじぇいくん
キミのパーティについてもっとおしえて!



▲埼玉県　夢邪鬼くんパートII『こてんぱん』は完売ですか。すご~い

我が校の70〜80%の生徒は寮に入っている。そして寮で、夜中にD＆D、T＆T、F．A．などを楽しんでいます。
最近では、日曜祭日の昼間にもプレイしており、ボクは、かなりのベテラン(?)と自他ともに認めるまでに成長しました。しかし、戦う魔導士セシル様の影響で、つい白兵戦をしてしまうのがタマにキズです。とっても楽しいですよ。

長崎県　吉富宗宏

※3枚もハガキを出してくれてありがとう。楽しそうね。（ひろコ）



▲千葉県　さけくん　このペンネームの意味はなんだい？



▲長野県　銀悪霊くん
ひろコは時々絵日記つけてます。でもへたなの



▲千葉県　神異妖魔道士まりもくん『グラフィックゲリラ』にもどんどん投稿して！



▼愛知県　せんしゅくん
今度はおたよりも書いてね。待ってます



▼埼玉県　夢邪鬼くんパートIII　D＆Dは楽しいね


▶東京都　足場とーるくんパートII　ひろコはけっこう占いを信じますよ

先日、ついに21歳になってしまった。しかし、誕生日が例の大行事と同じ日だったため、どこも店がやってなくて悲しかった。
レンタルビデオ屋は商魂たくましくやってたが、カウチポテトしたくなかったので、『三国志』に怒りをぶつけた。しかし、関羽は捕まるし、張飛は死んじゃうし、さんざんだった。今年はいいことなさそうだぜ……。

神奈川県　武井昭智

※あなたはきっと大物になるでしょう。（ひろコ）

▼東京都　足場とーるくんパートⅢ　ふしぎな迫力が伝わります





▶兵庫県　MAKOTO くん
『ミラクルバニー』はめちゃくちゃおもしろいよ

▶東京都　風諭通信くん
こういうレトロな車ならひろコにも運転できるかな？



▼愛知県　忍ちゃんのサインが欲しいしげおくん
忍ちゃんてほんわかとかわいいね



大江戸裏ワールド

中野豪



友だちとふたりで買物に行った時、彼は、そばを通る女性を見て、点数をつけ、ボクに小声で教えてくれた。そして「今のは30点」と彼が言った時、それがその女性に聞こえてしまい、「あなたたちはふたり合わせて20点以下だわ！」と言われてしまった。ボクは関係ないのにさっ。

愛媛県　榊原　充

※そういう遊びはやめましょう。あ、キミは関係ないんだっけ。（ひろコ）



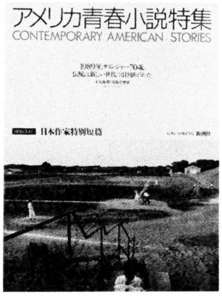
▲埼玉県　たけいつかさくん　がんばれ！　受験



EXCITING LIBRARY

ひろコの今月の一冊　アメリカ青春小説特集

“ミニマリズム”ということばが下火になり、“ニュー・ロストゼネレーション”などという定義でくくられた作家の活躍がめだち始めた'80年代も今年で最後の年を迎えた。代表作家マキナニーやB.E.エリスはまだ20代の半ば。状況は、元祖ロストゼネレーションのヘミングウェイやフィッツジェラルドの頃とそっくりなのだ。さしずめ、現代のガートルード・スタインは、去年死去したレイモンド・カーバーかもしれない。そして、ヘミングウェイやフィッツジェラルドを支えた編集者パーキンスは、ランダムハウス社のフィスケットジョンだ。新しい世代の新しい文学がはじまる。



新潮社
1000円

先江進文庫㉕

●殺人プログラミング

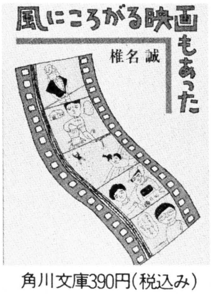
貯水池の暗く陰になった側からロスナーが水に入り、10フィートほど進むと、胴まで届く長靴のいちばん上まで水に沈んだ。タンクのリールからホースをはずし、先端の金属チューブのボタンを押すと、無色無臭の化学薬品がノズルから噴き出した。20分後に、タンクは空になった。湖の反対側へ目を向けると、ホルブルックがすでにタンクの中身を放出し、貯水池から這い上がってくるところだった。

2人が任務を果したことを報告すると、電話の向うで「私は鍵だ」という声。それにロスナーは「私は錠です」と答える。この暗号符丁でログオンされる閾下(いきか)支配のプログラムによって、錠の人間は、鍵の人間の言うがままになる。「つぎの出口で高速を降りて州道に出ろ。2マイル行ったところで道が急に右に折れる。石の防

BOOK REVIEW

風にころがる映画もあった
椎名誠著

映画好きには、観る方と創る方のふた通りある。椎名さんの場合はどちらかといえば後者であった。幼い頃から持ち続けていた、映画づくりへの飽くなき欲求が、花開く時が来た！　16ミリカメラをついに手にいれた、'70年後半の椎名誠は、あやしい仲間たちを巻きこんで、映画づくりを開始したのだ。



角川文庫390円(税込み)

ぼくらの大冒険
宗田理著

『ぼくらの七日間戦争』そして『天使ゲーム』を戦った英治たちも、中学1年生の3学期を迎えた。中1のしめくくりとして、最後にもうひとつ、でかいイタズラをしてやろうと計画を立てる。しかし新メンバーの病弱な転校生に誘われてＵＦＯ見物に出かけた15人のうちの2人が突如姿を消してしまった！



角川文庫430円(税込み)

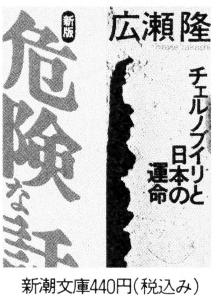
モナリザ・オーヴァドライヴ
W.ギブソン著



ハヤカワ文庫600円(税別)

『ニューロマンサー』『カウント・ゼロ』そして『モナリザ・オーヴァドライブ』で、「電脳空間(サイバースペース)三部作」は完結した。いまや沸点にある著者の最高にエキサイティングな作品。主人公は日本人の13歳の少女久美子。“ヤクザ”の大物である父親の命令でロンドンにやって来た久美子の暴走が始まる。

新版・危険な話
広瀬隆著



新潮文庫440円(税込み)

チェルノブイリ原子力発電所で事故が発生したのは1986年4月。もう3年も前のできごとになってしまった。「死の灰」についての問題は、本書を読まずには語れない。

旧版刊行後に明らかになった事象を加えた新版を読み、今、最もホットなこの事実を真剣に考えてみよう。

陰謀小説？ または恐怖小説？ いや、もしかしたらポルノかも？ 多方面におもしろい！



D.クーンツ著
光文社
660円（税別）



イラスト／中村亮

壁が見えてくるはずだ。そのカーブにさしかかってもブレーキを踏むな。そのまま壁に突っ込むんだ」。なんの抵抗もなく、ロスナーはこの命令を守る。そしてホルブルックは浴槽の中で手首を切って死ぬ。

とこのように恐ろしい陰謀小説の幕が開く。閾下広告とは、たとえば映画の画面の中に、無意識の領域でしか読み取れないほどの速さで、メッセージを反復する手法のこと。最近「知らないうちに英語が上手になる」などといった、サブリミナルテープの類がこの手法を用いているようだ。クーンツは閾下知覚を強化する架空の化学薬品を創作し、みごとな恐怖小説を作りあげた。

おっと、先ほどは陰謀小説の幕が開いたといいながら、恐怖小説でもあるという。しかも読み進むうちに、父親と娘と息子の微笑(ほほえ)ましいファミリー小説の一面も見せる。それが180ページ近辺まで。そこから突然ポルノ小説に変身する。恋人同士のポールとジェニーが愛し合うのは、まだ微笑ましさの延長とニヤニヤ読んでいても、場面が一転して、鍵が錠の閾下知覚に命令してセックスの相手をさせるあたりは、異様なセックスシーンが私を直立させた。

はてさて天才クーンツは、それでもこりずに話をミステリーに変える。いかにして閾下プログラムにコントロールされる小さな村の400人を相手にして、ポールたちは窮地を切り抜けるのか。そのへんの解決法は、じつに見事。そして最後の追い込みは冒険小説風ときているから、これはまさにクーンツ流エンタティンメント小説の代表作といえるだろう。クーンツが、274ページに仕掛けたわな。キミもいちどこのショッキング小説で、ドキッ、としてみないか。

E V.Cafe超進化論
村上龍＋坂本龍一著

それぞれ文学、音楽と活躍する分野、または興味を持っているテーマも違う村上龍と坂本龍一がホストになって多彩なゲストを迎えての白熱鼎談大会。ゲストには吉本隆明、浅田彰他４名のビックな面々というわけで、サロンは"知"の梁山泊となった。

議題は時空を超えて広がる！



講談社文庫460円(税別)

暗殺者を愛した女
B.フリーマントル著

あのチャーリー・マフィンのイギリス情報部復帰第２作。KGBの暗殺者コズロフは、在日米大使館勤務のCIAに亡命を求めて来た。彼自身はアメリカへ、妻はイギリスへという奇妙な申し出だった。さっそくトーキョーへ飛んだチャーリー。日本を舞台に繰り広げられるエスピオナージュ！



新潮文庫640円(税込み)

また会う日まで（上・下）
J.クランツ著



新潮文庫各560円(税込み)

「今日が60歳の誕生日なんて！　とても信じられない」。子爵夫人のイブは鏡を見ながらつぶやいた。せいぜい彼女は30歳ぐらいにしか見えないのだ。ショービジネスの世界を出発点に、ふたつの大戦を生きぬいてきたイブ、そして彼女のふたりの娘たちの大ロマンス巨篇。こんな生き方してみたい。

地球暗黒記Ⅲ
荒俣　宏著



角川文庫500円(税込み)

13年前にハワイで失跡した母を捜すため単身ハワイへ向かった陽子は、BNAS(ビーナス)なる組織にとらえられたが、危機一髪で、ポリネシア人フム・フム・ヌーに助けられる。さらに執拗に迫るBNAS。そしてハワイに現れた新しい人類の敵・核爆弾。陽子は当初の目的を果たすことができるか！いよいよ完結。

Charlieの NY便り

NYもそろそろ春。でも日本の春と違って4月、5月に入ってもかなりハダ寒い日が続いたりしてなかなか春らしい春が望めない….そーして突然夏めいた日がやってくるから困りもの。でも近くの公園を散歩してると緑がめきめき輝きを増してきて、charlieもウキウキ。そんなある日ユニオン・スクエアの近くでバス待ちをしてたら同じくバス待ちのおばあちゃんが「ねえ、見てごらん」って歩道に並ぶ地下鉄の通風口（モンローのスカートをヒラヒラさせたあそこ）を指さすの。何だろーと思ってのぞくと何本もの樹が下からのびてきてるのだった！ 1つの通風口に2、3本。大きいのも小さいのもあるから2人で「これは親子ネ」「こっちは恋人どうし」なんてバスを待つ間楽しんでしまったのだった！



PUZZLE QUIZ

パズル・クイズ



秘宝を捜してひとりの若者が旅に出た。迷宮にいるよい魔法使いの目線を追えば秘宝に辿り着ける。だが途中には悪い魔法使いがいて、その目線は進向方向の逆を向いている。悪い魔法使いとよい魔法使いは目線の他にも1か所違うところがある。ちなみにスタートの魔法使いはよい方だ。ゴールまで何人の悪い魔法使いがいるだろうか？　わかった人はハガキに書いて下記まで送ってね。

パズル制作／草野公平

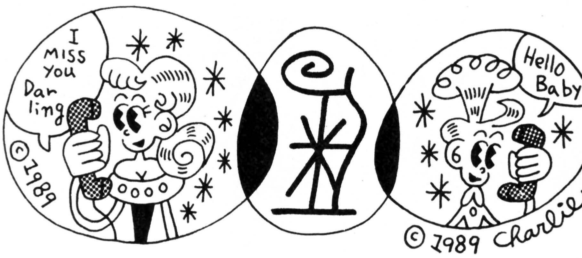
パズル・クイズのあて先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部。先月の解答はＩ。

私の日常

某月某日
目が覚めたのは昼過ぎ。今日は終日ヒマだった。こんな日はまだ陽の高いうちからソバ屋に行ってビールを飲む。近所のソバ屋、飲み屋の類は、全てチェック済みであるので、おのずと行く先は決まってくる。まあ、いい若い者が真昼間から皆さまが昼飯を食っているはたで、1人ビールを傾け、ポケッとしている図はあまり感心したものではないかもしれぬ。夕方5時15分、AからTel。下北沢で待ち合わせ、一杯ひっかけつつ、臭覚と音楽の関係について駄弁をかわし、午前2時帰宅。Drジョンで寝る。こりゃ上戸向きだ。

某月某日
終日スタジオにこもりレコーディング。大臣の弁当はさすがに飽きた。終了後下北沢で飲む。ウイングス、ワイルド・ライフで就寝。

某月某日
夕暮に、羽根木公園の図書館辺りを歩いていると、路上に大きなスッポンがいる。ノソノソと、道を渡っているのだが、見るにつけ甲羅の色が白くなり、渡りきる頃にはまるで





藤原真人（ふじわらまひと）ミュージシャン。アップビートのサポートキーボーディストとして活躍中。27歳。

牛乳のように変色してしまった。きっと喰っても旨くはないだろうと思う。

某月某日
ツアー先のホテルの一室でアメリカのベストを聴いていたら、むせかえるような草いきれの匂い、中学の頃よく遊びまわった宅地造整中の空地や、初夏の午後遅くの庭の水散き、下校の途中で好きだった女の子にばったり出会ったこと、夕暮れ時の商店街のにぎやかな晩御飯前の雰囲気、等々が胸一杯に思い出されて夢のようだった。これだから音楽は素敵だ。明日は少し観光でもしてみよう。

某月某日
行きつけの飲み屋で、ひさしぶりでMが切れた。バンドってのはいろいろたいへんなことがある。1人1人が問題をかかえつつ、バンド全体のことを考えてる。感情的なスレ違いだってあるし、全てがウラとオモテの関係だったりする。悩むこともいっぱいあるよ。それでもバンドは動いてく。Band on the run、like a rollin' stone。

大江戸裏ワールド

中野豪





先月号プレゼント当選者発表

●『メロウリンク』のオリジナルセル画
神奈川県　武井昭智

●『宇宙皇子』のテレフォンカード
滋賀県　西沢裕樹
埼玉県　麻生直矢
東京都　安藤正朗
愛知県　榊原　充
和歌山県　野口秀徳
徳島県　坂東義弘
宮城県　二階堂徹也
大分県　賀来義治
北海道　小田島寛幸
東京都　境　誠一

●『ミラクルバニー』のビデオ
坂口博司

●『きまぐれオレンジロード』
熊本県　園田　剛
京都府　中澤正行
福井県　亀山佳幸
兵庫県　岡本英宏
千葉県　松丸泰久

●カドカワ、グリーティングブック
茨城県　黒須　純
愛知県　安藤　豊
埼玉県　南条　広
兵庫県　中田晴彦
神奈川県　青柳光治
京都府　木佐木誠
東京都　及川　実
茨城県　斉藤貴博他２名

●パックマンカレンダー
東京都　浜下　滋
滋賀県　中塚建一
広島県　尾坂義隆
埼玉県　芳土戸彰
福島県　佐藤政志　（敬称略）

先月の懺悔

225ページ、『ファイナルファンタジーII』の定価は430円の誤りでした。380円を握りしめて書店に走ったみなさん、ごめんなさい。さらに４月号の219ページ、森高千里ちゃんのＣＭ出演歴の項目に「アクエリアス」とありますが、「ポカリスェット」のまちがいです。たくさんのご指摘どうもありがとう。

ザンゲ探しをシュミにしている人がいるってほんと？

キミも ソフトハウスの下僕 になってみないか

ただいま下僕を募集中。来たれ、若者。



辻　昭久くん。17歳



杤本貴規くん。16歳

『トップをねらえ！』で人気フットーのガイナックスと兄弟会社のゼネラル・プロダクツ。下僕希望者も大ぜい押しかけちゃいました。そこで今月は2名を連れていきましたというわけ。ショップだけでなく、編集作業から、アニメ製作のおじゃまもしちゃいました。

START



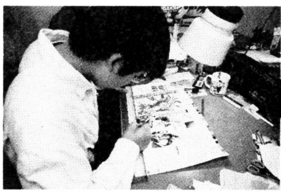
▲まずはショップで接客。佐藤さん（中央）にお世話になりました



▲ガレージキットの梱包作業。細かい仕事でたーいへん



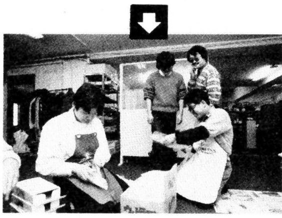
▲アニメの動画描き作業。はじめてにしては上でき。使えないけど…



▲『サイバーコミックス』の編集室におじゃま



▲新作ゲームのテストプレイは本日のメインイベントでしょうか



▲先ほど梱包したパーツを箱ヅメにする。またまた座りこみ作業



▲ジミな一般事務。しかし、はじめてやるふたりにはむずかしい



▲労働の報酬の贈呈式。中身ははたしてなんでしょうか？

杤本貴規くんの感想

取材の前日に編集部に行くという大ボケをしてしまいましたが、無事ゼネラル・プロダクツの下僕を果たしてきました。販売員や、アニメのセル画描き、はたまた新聞紙をひいてメタルフィギュアを包装したりして、しまいには内職じみてきましたが、なかなか楽しかったです。ゲームのグラフィックも見せてもらいましたが、とてもキレイでした。皆さん、ぜひ買いましょうね。

辻　昭久くんの感想

ゼネラル・プロダクツ、そしてガイナックスの大ファンであるボクは、いかなる労働にも耐え忍ぶ覚悟で、下僕に挑みました。しかし、ボクの期待を裏切るごとく、労働は楽しく、まるで夢のよう（ちょっと言いすぎ？）でした。日頃、同人誌を出したりしているボクにとって動画描きは最高に楽しかった。はじめてにしてはけっこうよくできたでしょ？

神田さんからのコメント

下僕のおふたりにはいっしょうけんめい働いていただいて感謝のことばもありません。しかし、ほんとうの我が社の労働はこれの10倍だということを忘れずに。

読者のみなさん、吉祥寺のゼネラル・プロダクツのショップにどんどん遊びに来てください。

お待ちしてます。私たち大阪芸人が相手します。



注・神田さんの本名は上田さんなのです。



ひろコの直撃インタビュー

伊東岳彦さんの巻

『聖エルザ・クルセイダーズ』等のイラスト、及びコミック・コンプで活躍、読者に大人気のブラックポイントまたの名を伊東岳彦先生の登場だ。先生の担当編集S氏の同席で、話はいやがおうにも盛り上がってしまった。

H：漫画家になったきっかけはなんですか？
I：**友だちの紹介で。まだ3年めだから新人同然です。**
H：自分にきびしいんですね。(編S注：そう。自分にも他人にもキビしいがキビしくないのは締切だけ）癖ってある？
I：**「燃えろ！」が口癖。パワフルに仕事をしたいからね。**
H：好きな女性のタイプは？
I：**斎藤由貴ちゃん(即答)。**（編S注：先生がNECの広告のイラストを受けたのは、モデルが由貴ちゃんだったからです）
H：先生は独身（まだ25歳）ですが、結婚のご予定は？
I：**ボクらの場合、居職なので、女性と知り会う機会が皆無に等しいわけ。社内恋愛とかないでしょ。**
H：なるほど。先生はご自分の性格をどう分析しますか。
I：**優柔不断。昔はトゲトゲしかったんだけど、苦汁をなめて、よい人たちにめぐり会って、変身しました。**
H：この夏のご予定は？
I：**友人が那須高原に別荘を持ってるので、そこへみんなで泊まりこんでD＆Dのコンベンションをやりたいと思ってます。**ほんとに穏やかな伊東先生。ここだけの話だが、男に大変もてるらしく、お人形のプレゼント等もよくもらうそうだ。



イラスト／中野豪

INFORMATION

ゲームイベント情報

ＪＧＣＵ全国ゲームサークル連合は、全国のゲーム・パソコンのサークルが集まり。ひとつひとつのサークルではできないビッグなことを実現するために結成された団体。さて、つくばでの第１回、第２回のイベントに続いて、第３回は東京都内で開催されることになった。内容はゲームに関するクイズ大会、Ｄ＆Ｄコーナーなど盛りだくさん。参加希望者は往復ハガキで〒184 東京都小金井郵便局私書箱29号JGCUイベント・コンプティーク係へ。５月20日しめきり。

Mr.マリックビデオ



時の人、Mr. マリックのビデオ『Mr.マリック　超魔術vs黒呪術』がいよいよ発売された。バリ島の村の少女を救うため、Mr. マリックは彼の地へ飛んだ。彼のサイキック・パワーは黒呪術に勝てるか。定価2300円(税込)。英知出版より。●☎(03)356-4431。

新作ビデオが揃った



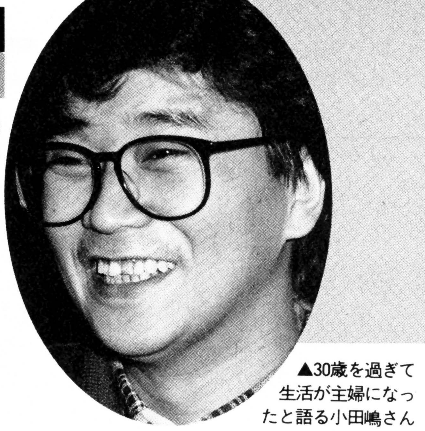
(株)バップのこの夏のビデオラインナップがそろいました。アニメの名作『ムーミン』。(vol.1～4)、『クラッシャージョウ』『池中玄太80キロ』(5、6、7）などなど。発売は６月５日。豪華特典もたくさんついています。お問い合せはワウコーポレーション☎(03)366-3831。

占星術は科学を越えられるか



レーガン前大統領夫妻の主要な行動をすべて占っていたという占星術師のジョン・キッグリー女史が来日。大塚製薬のポカリスエット発売10周年記念の講演を行う。6月5日東京、7日名古屋、8日神戸(すべて18:30～20:30)の入場券を20名にプレゼント。締め切りは5月20日。あて先は229ページ。

オタクのお宅



▲30歳を過ぎて生活が主婦になったと語る小田嶋さん

小田嶋隆さんといえば、"知"の宝庫として、関係者には超有名人。しかし、やはり彼もオタクであった。それも今までにないめずらしい「入門オタク」。彼のその知識はオタク修業の成果だったのだ。というわけですっかり小田嶋さん中毒患者になった我々であった。

いつ、いかなる場合でも、これっ！と目をつけた人のお宅にドカドカ入りこんでしまう「オタク特攻隊」。

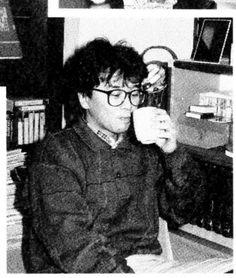
今月ヒガイを受けたのは、本誌の妖怪コラムを書いている、エッセイストの小田嶋隆さんその人！

あのコラムからプンプンオタクの匂いをかぎとった特攻隊ＡＢＣは、なかばムリヤリ、小田嶋さん宅を襲撃し、オタクなものを見せてくれと頼みこんだのでありました。それが入門書の数々なの。まさかこんなものを集めるのが趣味とかいう人、世の中にいると思わないもんね。世間様ってこれだからあなどれないぜ！





▼生活感ってやはり出ますねと語る



▶茶豪の本領を発揮する一幕
▲この間までオタクしてたのがゴルフ

「入門書オタク」……。うーんうん、なかなかすてきなことばのヒビキ。囲碁入門から漬けもの入門から俳句入門から観用植物入門からもーわけわからず！

「いや、もともとはね、自分が興味を持ったものの本を買ってやるんだけど、すぐ飽きてたまってっちゃうわけ」

てなことはヌカミソ漬けたりパチパチ囲碁やったり、シブく俳句詠んじゃったり水墨画やったり、それにこのハチュウ類入門なんかもどうするのかわかんないけどやっちゃうわけですね。

「ヌカミソ…（シブくハイライトの煙を吐いて）漬けたなあ、オレ。水墨画は今でも仕事の合い間にちょこちょこやるけどね…」

ほかに小田嶋さんの趣味はといえば、プロスポーツ観戦とＮＨＫ教育テレビ観賞。「『ロシア語講座』とかを見てるとね、あの独特の発音がたまんないんですよ。そうするとね、自分の身近なものまでロシア語で呼んじゃったりするんです。たとえばこの目の前のお茶ね、これはオチャノフ、ビールはビルノビッチ（笑）。

『イタリア語講座』の時はソーセージーニとかさ（笑）」

そして今、興味を持っているのは組みひもと世界史。それに大学進学のための模擬試験。

「オレさあ、受験オタクになっちゃおーかなあー」

この日、我々は、受験オタクの構想を練った。この企画は、近い将来、必ずや完成品として日の目を見る予定である。

諸君おたのしみに。



◀氏の座右の銘「大根性」。自筆

30歳を過ぎて、性格がまるくなったと言う氏は、やさしくほほえみながら語ってくれた。

ちなみに氏は早稲田大学の教育学部出身。3カ月間、必死で暗記につとめた結果勝ち取った栄光である。

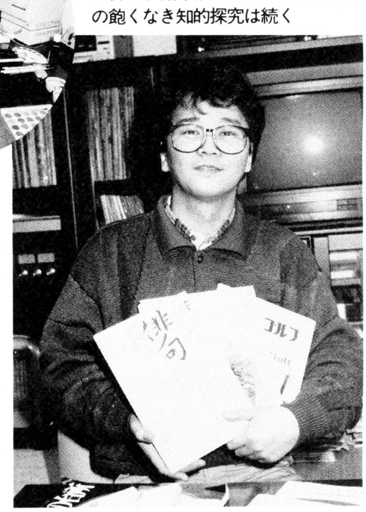
要するに氏は記憶ものに異常に強いというわけだ。

とにかく小田嶋さんは、この日、さらに2名の女性ファンを獲得してしまったわけ。

ご迷惑かしら？



◀水墨画に凝っていたこともある。道具もりっぱ。



▼俳句、観葉植物、男の台所など氏の飽くなき知的探究は続く

▼旺盛な好奇心。しかしその視点は人と違う



▼漬けものだけは失敗したそうだ。次なる入門は未定。しかし、その話しぶりから「組みひも」ではと邪推する



●応募方法●

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。しめきりは'89年6月7日。

D.C.が伝わる！



リバーヒルソフトより、最新作の、『D.C.コネクション』のポスターを3名に。昔ながらの渋い作風はやはり受けつがれている。さすが！

テレカで登場



最近、日本国中、いろんなところで目にする『ロードス島戦記』ワールド。そう、いまや日本中を征服するイキオイなのです。さて、コンプティーク班からのプレゼントは、この『ロードス島戦記』のオリジナルテレフォンカード。思いきって10名にあげちゃおう。

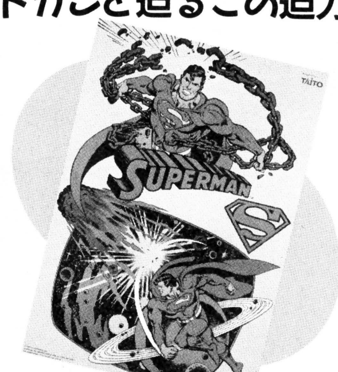
きっぷのいい伊東先生からのプレゼント



ひろコの、インタビューコーナーにご登場願った伊藤岳彦先生からのプレゼントは、『宇宙英雄物語』のテレフォンカード。5名にプレゼント。

単行本も近日発刊の予定だから、お楽しみにね。

ドカンと迫るこの迫力



タイトーより、アーケードゲームの大傑作『スーパーマン』の黄色いポスターを10名に。アメリカちっくなエッセンスをお部屋に。

夏といえばひかる嬢



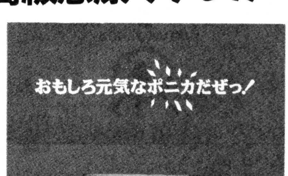
季節は夏。アイドルの中で夏が一番似合いそうな人といったら、いまや西田ひかるちゃんにきまってるよね？　ポニーキャニオンからかっこいいバックプリントTシャツを5名に。

貴重なテレカのおすそわけ

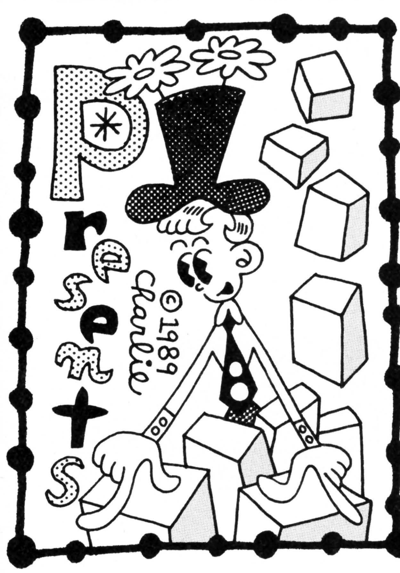


セガより、『アウトラン』のパワーアップバージョン『ターボアウトラン』のテレフォンカードを2名にプレゼント。限定製作のため、非常にめずらしいものだ。この機会にぜひ手に入れたいね。プレミアものです。

高級感漂うテレカ

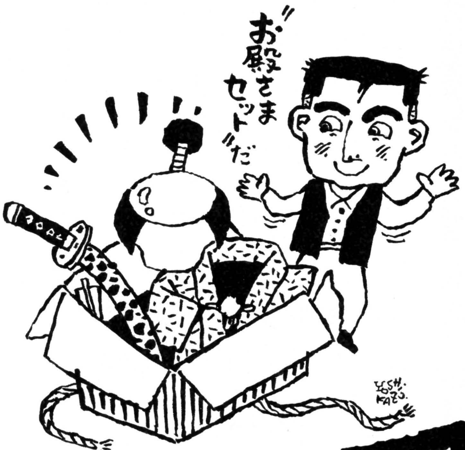


いつもお世話になっているポニーキャニオンさんより、販促グッズのテレフォンカードを2名にプレゼント。これはポニーキャニオンのゲームソフトを購入した人にプレゼントされるものだ。色はシルバー。高級感たっぷりです。



★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

大江戸情報網



エー、長らくお待たせせっ!! いよいよ、初代殿様の発表のときぢゃ。とくに、たいした強敵も出現せず、評定衆全員一致の結果、ＳＬＧ劇場出身の角井恒代官が、そのまま昇格することに決定となった。おめでとう!!

角井クン、本当にオメデトウ!! このコーナーが始まって、半年のうちに〝侍〟〝代官〟とイッキに駆けのぼり、そのスピード出世ぶりは、さすがに『ＳＬＧ劇場』の優等生のことはあったネ。

が、後半は少し息ぎれ気味(!?)だったのか、パッタリと音信不通となってしまった。ウーム、残念だったなぁ。

そこで、角井クンには、まず下のグッズを送ろう。これを着て、その証拠写真を送り返してほしいのだ。このカッコウをして、キミは初めて初代殿様と認められるのぢゃ。待ってるぞョ!!

あっ、現在、侍以下の人たちは、２代目殿様を目指して、ガンッテくれっ!!

公布

左の者、初代殿様とする

角井 恒〈埼玉県〉

左の者、侍とする

近松 悦司〈大阪府〉

以下、町人とする

川口隆行〈北海道〉 キア・リモタカ〈愛知県〉
鶴岡勝利〈千葉県〉 福田 哲〈大阪府〉
相原憲幸〈〃〉 植澤徹也〈〃〉
伊藤 建〈東京都〉 丸橋秀明〈兵庫県〉
吉田征威〈〃〉 安田明〈和歌山県〉
小山 某〈〃〉 片山秀作〈岡山県〉
大島 厳〈〃〉 鶏内俊夫〈広島県〉
杉山正信〈〃〉 伊勢武史〈徳島県〉
野村昌隆〈〃〉 浜口靖之〈福岡県〉
田浦久義〈〃〉 野田 明〈〃〉
勝俣賢二〈神奈川県〉 下清水大輔〈宮崎県〉
今溝 淳〈長野県〉

これが、お笑い殿様グッズだ!!



▲恥ずかしがっちゃダメッ!! バカ殿(!?)になりきって、ハイ、ポーズ!!（ガチャ）

◎大江戸身分制度

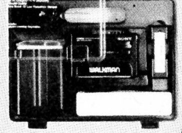
このコーナーは「ＳＬＧ宝船」「私は見つけた!! 僕は知っている!!」「ＫＥＩＫＯ組」「ボクたちパソコン通信坊」各コーナーに送られた情報のなかから、めでたく本誌誌上で採用された人たちに〝町人〟〝侍〟〝代官〟の称号(？)を与え、最終的には、年間を通じて、もっともエキサイティングな情報提供者〝殿〟を決定しようというシステムなんだ。これらの審査は、お茶の水教授、ＫＥＩＫＯちゃん、片っＰからなる〝評定衆〟による評定で決められる。賞品は以下の５点です。

殿の賞品はこれだっ!!

迫力の重低音
ドデカホーンCD



代官
ソニーウォークマン



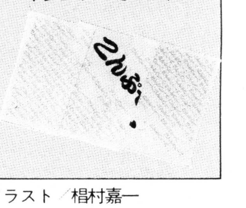
侍
ロゴ入りシステム手帳



町人
ロゴ入り筆ペン
オリジナルメモ帳



特別賞
オリジナル手ぬぐい



イラスト／相村嘉一

ロードス島戦記 カセット・ブックで登場!!

カドカワ・カセット・ブック
『ロードス島戦記―眩惑の魔石』
価格1,600円(税込み)
【原作】安田均・水野良
【脚色】渡辺麻実
【演出】鈴木久尋
【キャスト】パーン：竹村拓／エト：坂口哲夫／ディードリット：鶴ひろみ／ギム：菱谷紘二／スレイン：塩沢兼人／ウッド・チャック：森功至／カーラ：榊原良子／アレス：堀川亮／リディア：荘真由美／村長：宮内幸平／ナレーター：永井一郎

大好評!!



小説「ロードス島戦記―灰色の魔女」のオリジナル・インサイド・ストーリー!!

伝説の魔術師カーラの謎を明らかにするため、大賢者ウォートに会いにモスの山奥に向かうパーンたち一行。途中、道に迷いウズ村を訪れることになるが、そこでは〝賢者の石〟をめぐり、不幸な事件が……。パーン、ディードリット、スレイン、ウッド・チャック、エト、ギムのおなじみの面々に加え、オリジナルキャラクター達が登場。楽しさ1000%!!

ロードス・ワールド充実!!



小説
〈本誌連載では知られざるエピソードが満載〉 角川文庫／第1巻430円、第2巻500円(共に税込み)



ゲーム
〈ロードス島戦記Iをベースにつくられた人気RPG〉 ハミングバードソフト／PC98用2枚組 9,800円(税抜き)



ミュージック
〈ゲームの中のサウンドをアレンジした、ゲーム・ミュージック集。サウンド・パフォーマンスも入っているぞ〉 ビクター CD：2,627円、LP：2,348円、テープ：2,359円(全て税込み)

絶賛発売中!!
コンプティーク・ファン必聴

カドカワ・カセット・ブック
『聖(セント)エルザクルセイダーズ 松枝蔵人――ミホのGW(ゴールデンウィーク)日記』
〔キャスト〕山本百合子、鶴ひろみ、山田栄子、三田ゆう子、塩屋翼
価格1,600円(税込み)



角川書店

HARD PACK PAGE



さわやかな季節になったゾ！　でも、北海道では今ごろ（5月）桜が咲いているということをキミは知っていたかな？　だから、北海道の人は花札を理解できないみたい……。毎月続々と発表される新製品も季節感のあるものないものいろいろだ。さ、ずらっとならぶ新製品を厳選して紹介しちゃうよ！

NEW PRODUCT

やっと登場したシステム手帳機能付OASYS

ＯＡＳＹＳにやっと電子システム手帳付きのパーソナルワープロが登場した。

ＯＡＳＹＳユーザーは、ＯＡＳＹＳ教と言われるほどの熱狂的なファンが多い。本当は、システム手帳機能付きのワープロを使ってみたかったんだけど、なにせまだ発売されないのだからそんなことは口に出せない。他社のワープロを横目で見ながら「フン、システム手帳機能なんてワープロの邪道さ」といきがっていたけど、安心して、もうそんな必要はなくなったよ。

なぜ今まで出さなかったのか？　どうやら富士通は、ワープロにシステム手帳機能をどう組みこむのが一番いいかじっくりと考えていたようだ。

たとえば、システム手帳とワープロの切り替え。他のシステム手帳がメニューキーから選択してシステム手帳機能を立ち上げる方法をとっているのに対し、ＯＡＳＹＳは電源を入れたときにアイコンのメニューが登場。選んでリターンするだけでスケジュール機能、メモ機能、電話帳機能などが立ち上がる。他のワープロの場合にはフロッピーからの読みこみ時間をジーッと待たなければならない。しかし、ＯＡＳＹＳの方法だと、待ち時間なしの一発ＯＫだ。

システム手帳機能はスケジュール、カレンダー、メモ、イメージ（画像データ）、カルク（計算機）、住所録、電話帳の７つ。住所録や電話帳は約100人分が登録できるよ。

問い合せ／富士通　☎(03)216-3211



▼富士通
「ＯＡＳＹＳ30ＬＸ」
198,000円

NEW PRODUCT

カラオケ野郎 場所を選ばず！

もうお花見の季節は終わってしまった。今年は千鳥ヶ淵の桜と、靖国神社の桜、それに外堀通りの桜の３カ所だけでしか花見をしなかった。残念……。

いつもの年は、他に、上野の桜と、京都の丸山公園の桜まで足を延ばし花見のハシゴをしたりするんだけど、今年は年度末と消費税の開始が重なっていつもの倍忙しかったのと、暖冬で桜がちょっぴり早く咲き、早く散ってしまったもんだから全部を回ることができなかった。くやしい。

お花見と言えば欠かせないのが桜に日本酒、そして、歌。今年は、セイコーエプソンから『まめから』が発売されたので、実に簡単にカラオケを楽しむことができた。『まめから』はマイクとスピーカーが一体化したハンディタイプのカラオケ。いつもの年なら、あの重いカラオケセットを誰が運ぶかでけっこうもめる。でも、『まめから』は重さはたったの640g。これで頭出し機能、エコー機能、音声多重バランス機能などが装備されている。テープはカセットテープでＯＫだ。問い合せ／セイコーエプソン ☎(0266)52-3131



▲セイコーエプソン　ハンディカラオケ『まめから』16、800円

NEW PRODUCT

どこにでも貼りつけられる かわいいプチ時計

『プチデジクリア』って何のことかわかるかな？　一見花の種類のようなこの名前、実はプチ(小さな)＋デジ(デジタル時計)＋クリア(透明の)＝プチデジクリア（小さな透明のデジタル時計)というわけだ。



▲積水化学工業『プチデジクリア』1200円

背面がシールになっているので、どこにでも貼り付けることができる。かけ時計は大すぎるんだけど、時計があるほうが便利、という場所ってけっこうある。

たとえばトイレ。仕事や勉強に行きづまった時、しゃがんだままでじっくりと考えていると、急に名案が浮かんだりするので、ボクは１日のうちトイレにいる時間がけっこう長い。いったいどのくらいしゃがんでいたのかわからなくなってしまう。プチデジクリアなら、ちょうど正面にあたるところにピッタンコと貼りつけてしまえる。

エー、トイレにそんなに長くいるのは、お前だけだって！　じゃあ、机の上に貼ったっていい。今までの時計では置くのが無理な天井に貼るなんてのも楽しい。時計板背面にデザインシートが２枚入っているので飽きたら入れかえることができる。自分のデザインしたシートを差しこむとオリジナルプチデジクリアのできあがり！　問い合せ／積水化学工業 ☎(06)365-4523

NEW PRODUCT

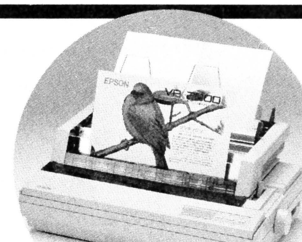
低ランニングコストが 自慢のカラープリンタ

エプソンのプリンタラインナップに７色カラー印字のできるドットインパクト漢字プリンタ『VP-2000』と『VP-900』が加わった。『VP-2000』が130桁対応で『VP-900』の方が80桁対応機。

エプソンのプリンタシリーズでカラー対応していたのは、熱転写式のＡＰシリーズだけ。熱転写はプリンタ価格は手ごろなんだけど、問題はランニングコスト(利用する時にかかる費用)。インクリボンがけっこう高いのに、消耗が早い。おこづかいじゃとてもカラー印字をいろいろ楽しむというわけにはいかなかった。

『エプソンＶＰ-2000／900』なら、プリンタ本体価格が156,000円と126,000円。カラーインクリボンは3000円で黒100万字、シアン70万字、マゼンタ70万字、イエロー50万字が印字できる。

気になる印字音も、ドットインクパクト式ではもっとも低い51dBだから安心だ。問い合せ／セイコーエプソン ☎(0266)52-3131





▼セイコーエプソン『VP-2000』156,000円
◀同『VP-900』126,000円

NEW PRODUCT

多機能と薄型 キミはどっちがタイプ？

世は多様化の時代。ソニーは両極端な２種類のリモコンを売り出した。重厚長大が好みの方には『インテリジェントリモコンM-ＡＶ-1000』を、軽薄短小派には、『カードリモコンKIV／KIT』をおススメする。

『インテリジェントリモコンM-AV-1000』は１台で12機種分、最大325の操作ができる。あらかじめ24種類のリモコン信号を登録しているうえ、学習機能もついているので、「オレはＡＶマニア。家中ＡＶ機械だらけサ」なんて言ってる人も、これ１台で全部ＯＫだ。

幅120×高さ175×厚さ45ミリのインテリジェントリモコンに比べ、カードリモコンの方は、幅54×高さ85.5×厚さ4.9ミリの名刺サイズ。「あつぼったいのはヤダヨ」というキミにはピッタリ。こちらは１枚１機種。ＫＩＶがビデオ用、ＫＩＴがテレビ用。問い合せ／ソニー ☎(03)448-3311



▼ソニー『M-ＡＶ1000』(22,000円）と『KIV／KIT』(各1,900円)

NEW PRODUCT

究極の小型コピー『コピーペン』登場！

『コピージャック』以来、コピー機の小型化がどんどん進んでいるが、究極の小型コピー機ともいえるペン型コピー機が発売された。

ペン先にリーダー、反対側にプリンターをくっつけたもので、ペン先で複写したいところをなぞると、それが後ろから出力する。読み取ったものを本体に一度記憶し、ノートや手帳などに直接印字することもできる。

読み取りの幅は8ミリとちょっと小さいが、書籍や新聞などから複写するにはちょうどいいサイズ。

黒、青、赤、金、銀のカラーリボンを使えば、カラー印字もできる。新聞をコピーするときには、中央の文字部分だけをクリアに読み取るエッジカット機能もついており、小型だけどなかなか小ワザの使えるヤツなのだ。問い合せ／カシオ計算機 ☎(03)347-4811

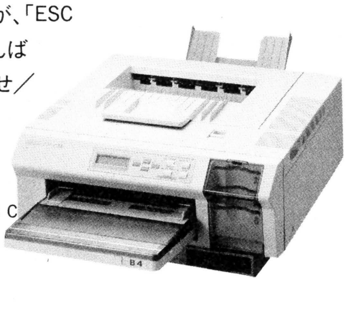


◀カシオ計算機『コピーペン』18,800円

NEW PRODUCT

セイコーエプソンがページプリンタ用の独自規格を発表！

プリンタといえば、多くのメーカーが競い合うため、ちっとも規格が統一されない複雑な世界。そんな中で、セイコーエプソンはＥＳＣ規格をうち立て黙々とがんばっている。そのセイコーエプソンがページプリンタ用の制御体系として、「ESC／Page」を発表、同社のページプリンタ『ＬＰ-7000』に搭載した。これで、従来のＥＳＣ対応のソフトそのままで、ページプリンタに印字の制御ができる。すでにポストスクリプトなどページプリンタの世界にはいくつかの規格的な制御体系が出てきているが、「ESC Page」はどこまでがんばれるかな？ 問い合せ／セイコーエプソン ☎(0266)52-3131


▶セイコーエプソン『エプソンＬＰ-7000ＥＳＣ Page対応機』571、000円

NEW PRODUCT

花だって踊る時代だぜ!! イェイ！

サングラスをかけ、ギターをかかえた〝花〟が人気を集めている。高感度人間のキミならもう知ってるよね。音や光に反応して動く、タカラの『フラワーロック』だ。去年の暮れから300店限定で試験販売をやったところ、売り切れ店が続出した。

人気の秘密はその動き。話しかけたり音楽を聞かせると、体(茎？)をくねくねとうねらせ、なんともいえない愛らしい踊りを見せてくれる。勉強に疲れたときなんか、いい気分転換になるよ。問い合せ／タカラ ☎(03)546-1913



◀タカラ『フラワーロック』3,800円

ZOOM UP

1988年はスチルカメラ元年。
静止画でニューウェーブ誕生！

　スチルカメラ、あるいは、スチルビデオという名前を聞いたことはないかな？　昨年秋ごろから各メーカーの製品が出まわり始めている。簡単に説明すると、ふつうのカメラが光を使い映像をフィルムに焼き付けるのに対して、スチルカメラは、映像をデジタル信号として取りこむのだ。そうするとどうなるか。フィルムの場合は現像、焼き付けの作業を経て写真ができあがるが、デジタル信号としして取り入れたものはそのまますぐに再生ができるのだ。

　実はこのスチルカメラの原理は、時間が大きく短縮できること、迫力のある静止画がプリンタやテレビモニタにすぐに再生できることなどのメリットが生かされ、報道、広告の世界でかなり前から使われていた。しかし、きれいな画像をこの方法で再現するための装置というのは、かなり高価で、一般にはほとんど知られていなかった。

　キミたちが出会った最初のスチルビデオ映像は富士写真フイルムの「キミの取った写真をテレビで見よう」というサービスではなかったかな？　えっ、知らないって？　富士写真フイルムが、全国のフジカラーで現像したフィルムをデータに変換して、フロッピーに収めてくれるというサービスだよ。２万円の再生装置を購入し、テレビに接続しておけば、みんなでテレビで写真を見ることができるわけだ。写真と写真の間に説明のテロップを入れてくれたりして、なかなかきめの細かいサービスを展開している。

　このサービスが始まったときには、まだまだスチルカメラが高価だったので、客はフロッピーにデータを入れてもらっていたけど、ついにスチルカメラが10万円を切って発売されるようになったので、これからはフロッピーにデータを落とすのも自分で手軽にできるようになる。



▲ソニーのスチルカメラレコーダー『ＭＶＣ－Ｃ１』(69、800円)と再生アダプタ『ＭＡＰ－Ｔ１』(30、000円)のセット

　現在市販されているのは、ソニーのスチルカメラレコーダー『ＭＶＣ－Ｃ１』(69、800円)と再生アダプタ『ＭＡＰ－Ｔ１』(30、000円)のセット。キヤノンのフロッピーカメラ『Ｑ－ＰＩＣ』(98、000円)と『ＬＣ－ＴＶモニター』(57、000円)。このほかにも富士写真フイルム『ＦＵＪＩＸ・ＰＳ－20』や、オリンパスの『Ｖ－100』、コニカの『ＫＣ－300』などがあるが、価格、機能の両面から見て、ソニー、キヤノンの２社が一歩抜きんでているようだ。

　これらスチルカメラ、操作はふつうのカメラと同じ。レンズをとおして被写体をとらえ、シャッターを押すだけ。ほとんどのスチルカメラがセルフタイマーや自動シャッタースピード設定機能、オートストロボ機能を搭載しているから、撮影は簡単。静止画なので、連続して何枚も撮り、動きを見るための連写モードを持っているものもある。

　操作性の面ではかなりの完成度を持つこのスチルカメラ、これからの課題はやはり画質の向上だ。スチルカメラの画質を決めるのは解像度と、データの記録・再生方式。現在のところ水平解像度300〜400本、画素30万〜40万程度のものが多い。記録・再生方式はハイバインド仕様といわれるホワイトピーク周波数を高くしたものが採用されている。今後、これらがより高解像度、高周波数にシフトし、高画質が得られるようになるのは目には見えている。

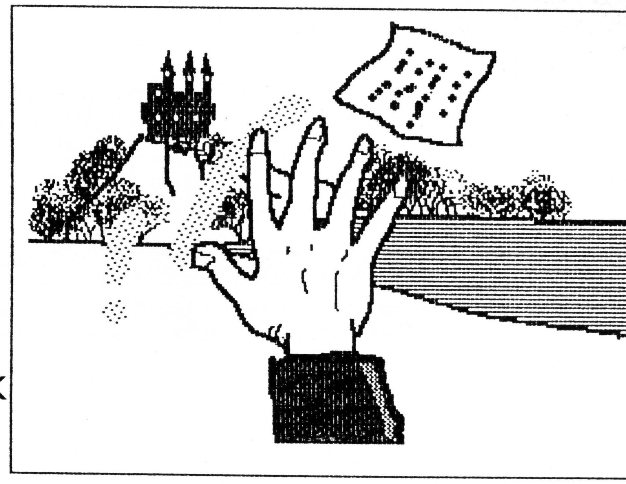
　ここ数年、映像といえば、ビデオに尽きていたが、今年中にスチルカメラが普及していけば、1990年は今までとは違ったタイプの静止画面画像分野で新たな芸術が確立されるかも。



▲キヤノンのフロッピーカメラ『Ｑ－ＰＩＣ』(98、000円)

※問い合わせは、ソニー☎(03)448-3311、キヤノン☎(03)455-9720

Welcome to Macintosh



今月紹介するのはインフォコムの最新AVG『ZORK ZERO』だ。残念ながら、あの名作『ZORK』の続きではないけれど、新しい機能がたくさん加わって、バッチリ楽しめるぞ！

マップを書かずに、じっくりマックとにらめっこ！

今回紹介するゲームは、インフォコムの『ZORK ZERO』だ。インフォコムの『ZORK』といえば、非常に有名なアドベンチャーゲームだ。知っている人も多いと思う。そのシリーズの最新作がこの『ZORK ZERO』だ。と言っても、『ZORK』とは直接関係がなく、まったく別の新しいストーリーが用意されている。

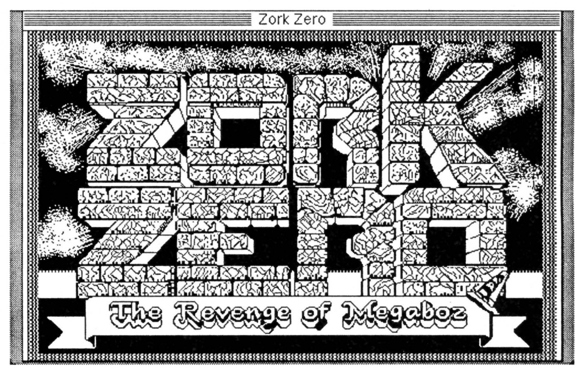
アイコンをダブルクリックすると、タイトル画面も何も現れずにいきなりゲームが始まってしまう。

「何だ味気ない」と思いつつ、とりあえず状況説明をよく読んで始めると、何ステップか進んだ後にパッとタイトルが現れた。この導入部分をクリアできないようでは、『ZORK ZERO』は遊べない、ということらしい。いやはや、一本取られてしまった。

魔法を解いて財産をもらおう！

ストーリーは次のようなものだ。

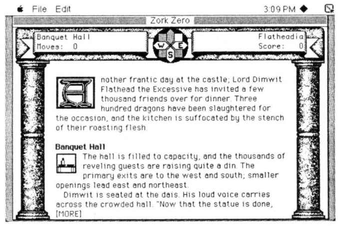
主人公（プレーヤー）の住んでいる地方の王様が、「御先祖の城にかけられた呪いを解いた者に、その城の財産の半分を与える」と告知した。城にかけられた呪いとは、その昔、王家に恨みを持つ魔法使いが王家の人々とともに城にかけた呪いで、人だけでなく、その城や土地までも破壊するというとんでもないものだった。偶然にも主人公の先祖は、その呪いをかけられた時に城で召使いをしていて、しかも、魔法使いが去る時に落としていった紙切れを、ずっと大事にとっておいてあったのだった。そこで主人公は、さっそくその紙切れを持って城に出かけたのであった……。



◀これがタイトル画面。SEやプラスだといまいちという感じだけど、IIだとほんとにきれいだ

と、こんな感じの説明がマニュアルに書かれている。主人公の持ち物は、呪いを解く鍵となる紙切れと、呪いで死んでしまった王家の人々の履歴が書かれているカレンダーだけ。

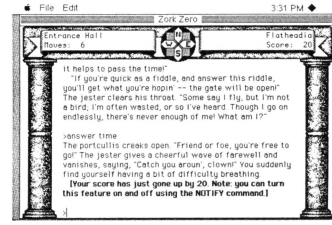
このカレンダーと紙切れは、ソフトといっしょに箱の中に入っている。この2つはあちこちの謎を解く鍵になっているので、よぉく読んでおかなければならない。とくに紙切れは、呪いを解く段階になると非常に重要なものだから、なくさないようにしないといけない。



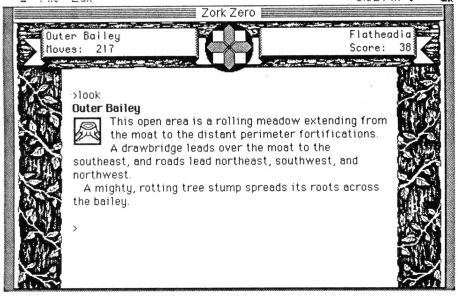
▲ゲームスタートはこの画面。しばらくアドベンチャーを進めないと、タイトルは出てこない

ゲームの楽しさを増す数々の新機能

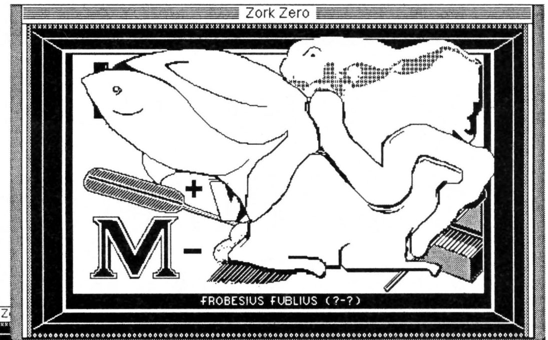
もともとインフォコムのアドベンチャーゲームの画面は味気ないものばかりで、単に文字がズラズラと出てくるだけのものだった。今回の『ZORK

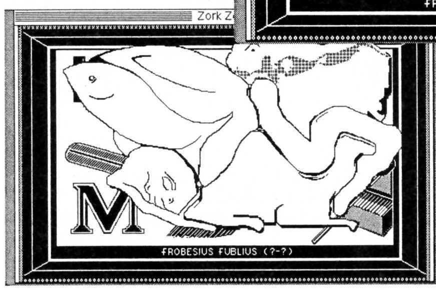


▲謎を解くたびに得点が加えられる。これは20点アップしたところ



▲城の外に出てみた。ワクの模様が変化したのに気がついたかな？　地味な変化にも注意しなきゃね





▼▶謎を解くヒントが書かれているパネル。動物の模様がじゃまで読めないけれども……あちこちに隠されているボタンを押すと、ホラ、動物が1匹消えた

ZERO』も、それほど変化がない。ただ、ちょっとだけ雰囲気が出るような画面にはなっている。また、ところどころ「絵」が出てくる場面もある。これは、インフォコムのアドベンチャーゲームでは初めて(?)のような気がする。さらに、うれしいのはマップを書く必要がないこと。ゲームを進めていくと、マップは自動的に記録されていて、いつでも画面で見ることができる。

それからもうひとつ、画面上部中央にはコンパスのようなものがあって、移動できる方向を指している。マウスでその矢印をクリックすると、キーボードで移動コマンドを入力したのと同様に移動できる。これも新しい機能だ。そして、なんと、オンライン・ヘルプまでついている。これのおかげでゲームの進行はかなり楽になる。もっとも、こればかり使っていると面白味がなくなるから、あまり使わないようにしたい。

それ以外は従来通りのアドベンチャーゲームになっている。ゲームの目的は、もちろん最後まで進むことだが、それとは別に得点がある。これは、あちらこちらにある謎や扉を開けると、その難易度に応じて得点が加算されていく。友人知人同士で競い合うことも可能だ。

老舗のインフォコムだけあって、ゲームの内容はさすがによくできている。ダンジョンだけでなく、しかけも多く、謎解きも楽しめる。画面に表示される説明もこと細かに書かれていて申し分ない。マップを書く必要がないので、じっくりマックとニラメッコできるし、セーブも随時できるので、思い立ったときに続けたいだけ続けられる。

ただ、内容は別にして問題がひとつある。すべて英語なのだ……。マニュアルはもちろんのこと、表示される状況説明やコマンドに至るまですべて英語。構文はそれほど難しくないのだが、古典的な表現が多く、回りくどい言い回しも多いので、慣れていないと少々読みづらい。細かい描写が多いのでなにかと苦労するが、がんばって読んでみるとかえってエキサイトしてくる。アドベンチャーゲームというのは、やはり根気との勝負なんだな、きっと。このゲームを解いた時には、英語の力がぐーんとアップしていることは間違いない。

マックのくせに音が貧弱だ！

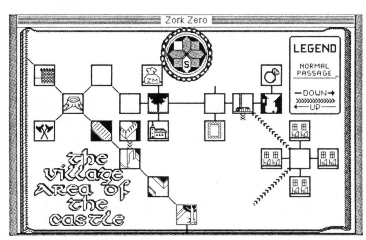
惜しいのはやはりサウンドだろう。せっかく今までのワクを破って新しい機能を付けたりしているのだから、音にも手をのばして欲しかった。サウンドが少しでも入れば、もっと雰囲気が出せるはずだ。『UNINVITED』のようにビジュアルとサウンドを組み合わせたゲームが出てくると、老舗といえどもそのうち忘れ去られてしまうのでないかなぁ……。

あ、そうそう、忘れていたが、マックIIでは画面にカラーで出力される。念のためにいっておくが、いったんIIで始めたら、もうSEやPlusには戻りたくなくなってしまうので注意しよう(?)。

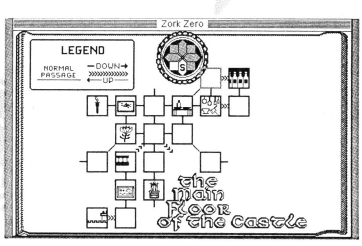
●

ハードの方ではMacintosh II cxも発表され、アメリカでは「Mac EXPO」も開催される。本当はワシントンまで飛んで行って、マックにどっぷりとつかってみたかったんだけど、お金の関係で今年もじっとがまんするしかなさそうだ……。

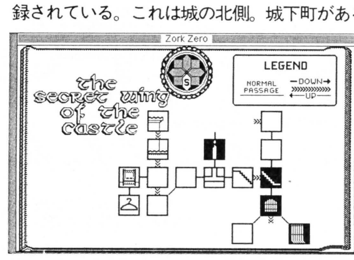
ま、それにしてもハード・ソフト合わせて、ますますマックが面白くなりそうな年であることは間違いないだろう。



▲マップはゲームの進行に合わせて自動的に記録されている。これは城の北側。城下町がある



▲城の中のメインマップ。北と南は探検ずみ。東西の扉はなかなか開けられない



▲こちらは城内の南側のマップ。地下は迷宮になっている

7月号は6月8日(木)発売

来月号は、ソーサリアン最新作を頭(カシラ)とするRPG軍団と、大戦略IIIを頭(ヘッド)にいただくSLG軍団の大特集なのである! 付録は、サークで決まりなのである!!

EDITORS' VOICE



しまいにはグレてやる、髪の毛染めて女房子供に反抗してやる、机ひっくり返してみんなの仕事のじゃましてやる、てな気持に5月が近づくと、なるんだな、きっとアレルギー性鼻炎のせいだな。(佐)

何故か気持ちが晴れない。頭の中は霧がかかったようで、正常な思考ができない。5月病なんだろうか? ウツ病気味なんだろうか? 暗い。体がダルイ…………そうか、今日は二日酔いなんだ。(隆)

コンプの新入り編集者やライターが、初めて中野豪氏に似顔絵描かれるというのは、通過儀礼というか、割礼というか、香港に売りとばされるつーか、なんというか、そのよーなものなのだ……合掌。(敏)

はやいもので今年ももう折り返し地点の6月号である。春には体調をくずし、夏にはビール下痢をし、秋には湯どうふ中毒になり、冬には年末進行恐怖症になる。そんな一年の同周期を考える比頃。(な)

水族館でパンダイルカを観た。陽がささないビルの中の小さな水槽の中で、右に左にターンを繰り返す姿が憐れだった。公開後とり残されたセミエビなんかもポツンといたりして、水族館って哀しい(敬)

来年8月8日から、第3回広島国際アニメフェスが開催される。したがって、来年8月7日から1週間ほどお休みします。というわけですので、みなさん、あとのことはよろしくお願いします。 (光)

先月、兄キの結婚式があった。8年ぶりぐらいに、親戚一同が揃った。博多のおばあちゃんも、天草のおじちゃんも元気だったが、みんな白髪になっており、また集まる日も、そう遠くなさそうだ。(直)

STAFF

Chief editor…………佐藤辰男
Senior editors…………吉田隆 久木敏行
Editors…………中西文哉 平井敬子 島谷光弘 濱田直樹
Contributing editors…………片岡英典 ヨコハマママ 圓道祥之 ジャングルファクトリー 化石ハウス 佐々木敏
Writers…………安田均 水野良とグループSNE 山崎 拓 黒田幸弘 丸山秀樹 大場福満 ㈲ポチ 滝沢昇一 堀川明美 松枝蔵人 菅原 敬 木村典子 坂木恒善 河崎 実 荒井陽子 森田慶子 小西康雅 中村泰宏 ケイ・ライターズクラブ 厨子貴之 高野希義 竹下ひろし 亀川正明 田中千尋 小峯徳司 中村大航 多摩 豊 木村信行 ゼネラルプロダクツ 上條邦樹 坂本正吾 坂田典之 小倉倫子
Designers…………高木和雄 12TO12 沢田昭彦 佐藤敏行 渡辺省三 斎藤和代 ㈲イグズ 日向淑郎 関谷広子 渡辺 宏 榎本晃子 ㈱ディレクション・ナカ
Photographers…………林久平 福家久仁子 倉部和彦 分部辰浩 庄司康治 奥村正己 天児秀司 金子ひろし 堀内秀昭 江尻宏明 中村英良 林 克典 木村卓也 成田信勝 持田和夫 吉田勝彦

コンプティーク
6月号
1989年6月1日
定価530円(税込)

編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2—13—3
電話 編集部:03—221 9851
販売部:03—817—8523
広告部:03—817—8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977—6
Printed in Japan

Dragon Gym



河田純子



Junko Okawada



チューリップとシュークリーム　それととびきりの笑顔♡

——デビュー直後なのにすごい人気だね。ファンレターいっぱいくるでしょ？

「ハイ。全部読んでます」

——どんなコト書いてある？

「えーと、まわりに流されないでくださいとか。自己主張を大切にとか」

——ヘンなコト書いてくる人もいるでしょ？

「ハイ(笑)。すごく面白い手紙があって。私のレコード買ってくれて、ポスターもらったんですって。それで家に帰ってジャーンと開けたら、私のじゃなくて、チョー・ヨンピルさんのだった(笑)」

——チョー・ヨンピル！(笑)

「ねー、ビックリしちゃいますよね。チョー・ヨンピルさんじゃ(笑)」

——この時期はイベントとかあって忙しいでしょ。ちゃんと寝てる？

「あんまり……。いいときは7時間くらい寝れるけど、悪いときは2、3時間ですね」

——お休みもないし？

「ハイ(笑)」

——じゃあ1日お休みもらえたらどうする？

「お昼まで寝て、それから掃除・洗たく」

——じゃあ1週間お休みもらったら？

「えーと、まず1日目はずーっと寝て、2日目に雑用を片づけて、3、4日目に疲れるまでお買い物をして、5日目はいろいろ…。最後の2日間はまた寝る(笑)」

——(笑)そうとう寝不足なんじゃないの？

「いえー、そんなー(笑)」

——ひょっとしたら、歌手になったコトを後悔してたりして……。

「そんなコトありませんよー。すごく楽しいし。子供の頃から憧れたコトだし」

——ドラマはやりたくない？

「すっごくやりたい。はいすくーる落書　とか大好きなんです」

——どんな役をやりたい？

「自分とちがう女のコをやりたい。1人2役とか屈折した女のコとか」

——けっこう難しそうな役じゃない？

「ハイ。でも、どうせやるならやりがいのある役の方がいい」

——では最後に。ヘンな質問だけど、ドラえもんが来て、純子ちゃんのお願いを3つかなえてくれるって言ったら、何をお願いする？

「まず　どこでもドア　でいろんな所に連れてってもらう！　やっぱりアレがいちばんイイと思うから」

——あと2つは？

「あと1つでいいの。ずーっとここにいてくださいってお願いする！(笑)」

——ヒキョウだけど、それはかしこい(笑)。



◀初めてのイベント。全8曲をミゴトに歌いきりました。



▶オリジナル以外にも「FU-J-I-TSU」「スローモーション」などを披露してくれました

PROFILE

★本名・同じ。昭和49年11月22日生まれ。秋田県出身。158cm、46kg。78　56　84。O型。
★5月12日には第2弾シングル「君の夢のために」リリース。名門第三野球部　のテーマ曲としてオン・エアされます。またこの番組のエンディングで、純子ちゃんのキャラが合成でからむ　ロジャー・ラビット　ばりのタイトルバックが流れるそうなのでお楽しみに。
★この日の撮影に純子ちゃんはシュークリームのお土産を持ってきてくれて、スタッフに「食べてください♡」ってひとりひとりに配ってくれました。遅れてやってきた編さんもシュークリームを持ってきてくれて、またまた「食べましょうよ」とふるまってくれた純子ちゃんでした。



PHOTO:TAKUYA KIMURA STYLING:HIROKO UMEYAMA HAIR&MAKE:NAOKI OHARA(DROP) COPY:MAYUMI KITAMURA(POCHI)
DESIGN:AKIHIKO SAWADA EDTION:MASAYUKI ENDOH

とりあえず3周年のおさらい学習
石田ひかり

アイドルくんっていうの春にデビューするパターンが多いから、この季節はニューフェイスと共に、デビュー○周年を迎える人がたくさんいます。

ひかりちゃんも５月21日で３周年。中学生だったひかりちゃんももう高２。いやはや月日のたつのは早いもんだすな。



◀写真集も発売されるという噂。でへへ

で、３周年を記念して、４月21日にベストＣＤ「Lamination」が発売されました。デビュー曲「エメラルドの砂」から最新曲の「恋なのにね」までのシングルを中心に「ＰＩＫＡ☆ＦＯＲＥＶＥＲ～ＰＩＫＡ　ＰＩＫＡ隊応援歌」や「卒業写真」とファンには生ツバものの名曲ぞろい。そのうえさらに感動モノがひかりちゃんが作詩した「光のシーズン」。きどんなくて、ひかりちゃんのふだん通りの言葉が詞になってるから、ひかりちゃんからのメッセージを直接聴いてるみたいな気持ちになってしまいます。

３月に発売されたビデオ「ピカのビデオジョッキースペシャル」と合わせてそろえれば、キミも今日から石田ひかり博士。隅から隅まで知りつくしちゃいましょう！

おクスリの量はまだ半分だけど…
細川直美

こう言っちゃなんだけどねー、直美ちゃんはかわいいっ！　アイドルくん相手に「かわいい」っつうのも何だけど、本当に史上最大かわいい!!　よくコンパなんかで、派手めの女のコが一座をしきって目立ってんじゃん。で、そのコとはちょっと離れた所で静かにニコニコ微笑んでるような女のコもいるわけね。で、コンパ後しばらく経つと、後者の女のコがいちばんいい男とくっついちゃったりするんだな。結局男ってのはこのタイプが好きなのよ。



▲デビュー曲「君はどこにいるの」も超オススメ　直美ちゃんはずっとここにいてね♡

直美ちゃんがまさしくこのタイプ。目立たないようでいて、するどくチェックされてるのよね。

先日、直美ちゃんに会ったときに「いくつから大人だと思う？」って聞いたら「15歳」って答えるわけ、あのかわいい声で。「どうして？」って質問したら「おくすりは15歳から飲む数が増えるから」だって。もう胸がキューンとなって、腰が抜けて、骨がとろけるほどに感動いたしましたよ、私は。プンプン匂ってくるような色気もヨイが、こういうそよそよってやってくるかわいさってやっぱり必要だよねー。

もっと叱って もっと愛して
川越美和

最近は演歌でもなきゃ、命かけて芸能人してる人ってそんなにいないよね。せっかくのチャンスだから、やってみようかなーっていうライトなノリで芸能人してる人が多い。そういう軽さって楽しいけどね。

そこへいくとこの川越美和ちゃん、かなりマジで芸能活動やってる。

学校行っても、家に帰っても仕事のコトが頭から離れないそうで、ドラマや歌番組見てても、芸能人っつう立場で見ちゃうんだって。



▲象印マホービンのＣＭ、元気でいいぞーっ！　友だちになりたいってカンジの女のコです

そんなわけで、美和ちゃんがいまいちばん欲しいのが“一般人の目”。「やっぱりフツーの方の観察力ってすごくするどい」と言っている。だからって「僕の目をどうぞ」ってプレゼントするわけにゃいかない。アイ・バンクじゃないんだから（アブネー）。

では、美和ファンは何をすればよいか!?　それはキミの率直な意見を述べるコトだ！　ホメることも大切だけど「かわいいね」ってホメるコトは通りすがりのおっさんにもできる。そんなコトよか、ファンならではの「ここはこーした方がいい」ってするどい意見を美和ちゃんは待っているぞっ！

シングルビデオの出る時代
姫乃樹リカ

リカちゃんの笑顔は伝染する。「大人なんて大ウソつきだーっ！　大バカヤロー」とゴミ箱をけっとばしたくなるようなパンクな気分の日でも、リカちゃんスマイルを見ると、ついこっちまでデレデレしちゃう。罪な人だなー。

そいでもって、デレデレの特効薬が新曲「ロマンの騎士」と同時発売されたシングルビデオ。いやー、グレートな世の中になったもんだよねー、シングルビデオだもん。シングルＣＤだけでもブラボーなのに、このうえビデオまで出ちゃうんだからさー。



▲アルバムにはリカちゃんの自作詩も収録されてます。どんな世界なのでしょう……

で、このビデオ、どこを切ってもリカちゃんの笑顔がニコニコ満載。「ロマンの騎士」にそった内容じゃなくて、Ｂ面「涙みたいな気持ち」の２曲をＢＧＭに、リカちゃんがひとり芝居を演じるっつう必見モノ。このビデオ見た夜ってなんだか必ずリカちゃんの夢を見そうな気がする。

５月20日には待望のアルバムだって出るし、その後はツアーで全国行御。大忙しのスケジュールだって、笑顔でのりきるリカちゃんを応援しましょう。

NHKの連ドラで国民的スター！
小高恵美

やはり「東宝シンデレラ」の血は争えないのか、ミョーにインパクトのある演技力が話題の恵美ちゃん。春からはＮＨＫの連続朝ドラ『青春家族』に出演だ！　ＮＨＫの朝ドラといえば、思い出すのは東宝の先輩をスターダムにのしあげた『はね駒』（由貴ちゃん）『澪つくし』（沢口靖子嬢）。これで恵美ちゃん人気にも火がつくこと間違いなし！　ときたもんだ。で、役柄はマンガ家志望の女のコっつうから、コンプ読者の君たちも他人とは思えない。フフッ。

ラジオ「いたずらレモン」ではフジミ＆高岡早紀ちゃんと笑わしてくれてるし、最高ですね。



▶もうすぐ17歳になりますよ



◀「情熱のささやき」はアイドルしてるカワイイ曲で大好きさ！

おいしい空気のアルバム
佐野量子



▲ちょっとした仕草に大人の香り。なんたって女子大生だしね

ロックの人だけじゃなくて、アイドルくんが海外レコーディングすんのもそんなに珍しいコトじゃなくなりましたね。でも、フツー海外レコーディングっつうとアメリカかイギリスかドイツが相場じゃん。それが量子ちゃんったらオーストラリアに行っちゃったのよ。やってくれるよね。広い草原をカンガルーが跳んで、抜けるような青空の下、コアラがユーカリを食うオーストラリリアで作った「ＴＯＹ　ＰＩＡＮＯ」。心の中に青空が広がるよ。

祝！デビュー決定のイコちゃん
増田未亜

磯崎亜紀子ちゃんと共にレコードデビューが噂されてた２代目イコちゃん・増田未亜ちゃんがついにデビューいたしやしたっ!!　河崎実監督もいまごろは愛娘の花嫁姿を見る父のように喜こんでいられることでしょう。

デビュー曲は「ハートは水色」。タイトルだけでも、天地真理を連想されるアイドルらしさにあふれてる。曲調はパステルチックのラブリーな初恋の歌。未亜ちゃんの素直な性格と素直な声質がしっかりすっかり生かされてて、これ以上のデビュー曲はないと言えましょうぞ。チェックしといて損はないぜっ！



▲次は田山真美子ちゃんのおめでた話が聞きたいものよの一

日本青年館は人種のるつぼ
レモンエンジェル

３月14日ホワイトデーにレモンエンジェルのコンサートに行ってきました。フツーのアイドルコンサートって客層がすごく統一されてて、こいつらみんな兄弟じゃねーのって雰囲気。ところがレモンエンジェルったら支持層広いから。ノーマルなアイドルマニア風はもちろん、背広のサラリーマン、なぜかバクチク頭の氷室命野郎までまるで人種のるつぼってカンジ。

最終目標は東京ドームでのライブっつうレモンエンジェルさん。こんだけいろんな人が味方についてるから、東京ドームなんてちょちょいのちょいだよ〜ん！



▲この日のライブはビデオになって発売されるので、みんなうれしいね一



New Disk
愛犬ポチのこれっぽっち

デビュー曲すみかと新生結花ちゃん
ニュー・フェイス２本立て



▲京都生まれの京育ち。おっとりした関西弁が魅力でありんす

いい天気で気分もいいし、今月は景気よく２枚紹介しちゃおうかね。ＣＤ安くなったし。

まず登場するは山中すみかちゃん。ゲロゲローっの14歳なりたてのホヤホヤ。デビュー曲「四月白書」はＣＭでも流れてるんで、もうご存じですよね？　サビの♪お願い〜♪ってフレーズが耳にすごく残ります。罪のないあどけなさって１度覚えるとクセになるね。

すみかちゃんは理佐ちゃん、恵理ちゃんに続く「ロッテ　ＣＭアイドルはキミだ！」の３代目グランプリ。生まれがいいだけに、これからの成長ぶりが楽しみ。

さてお次は再出発の大西結花ちゃん。ポリスターから徳間ジャパンにレコード会社を移籍した第１弾「好きにして……」。ヒッエーって感じのタイトルだけど、松本隆先生の詞は聖子ちゃんチックにかわいい。"好きにさせて　あなたのこと　好きにしてね　私のこと"ってフレーズがインパクトあり。新しい結花ちゃんに乞うご期待！



▲レコード会社移籍をキッカケに、さらにステキになりそうな結花ちゃんだ

※４月号で紹介した「制服のアイドルたち　Ver. 2」を１名様にプレゼント。編集部内セーラー係まで。早い者勝ち!!

河崎実の アイドル大図解



▶貴代子デザイン。去年、僕はこれが書いてある暑中見舞をもらってたまげちゃったよ

HANAKO





ヒューズくん

◀データもあって身長153cm、体重12kg、血液型A、家族は妹だそうだ。NOWいなあ



"キヨコタカハシのウルトラクイズ"が03(265)6116でやってる。ドンドンtelして!!

人をシアワセにするヘンな子、キヨコ・タカハシ！

賢明なる読者諸君は御存じだろうが、'87年同コーナーが「アイドルMTV」だったころ私は彼女と会っている。その時も異様に印象が良く気に入ってしまったのだ。一押しだぜ!!

僕はヘンが好きだ。ヘンなモノ、ヘンな人、イコールフツーじゃない事。イコール常識の破壊。イコール、「ヘン」を創り出す事は人類の進歩に貢献すると信じる。貴代子ちゃんはヘンだ。それも、いい意味で最高にヘンだ。だって自分のレコードデビューのノベルティグッズに自分でデザインしたキャラクターを描いて「©」が付いてるアイドルなんて初めて見たぜ。んで、芸能界に入った理由が凄いよ、「画材を買うお金が欲しかった」だもの。

ヘンでしょー。あ、僕だって「アイドル」というものがすでに10年以上前の「月よ星よ花よ」の世界で本音を言えない偶像であった時代は終ってるって思ってるよ。聖子、キョンキョン、明菜の例を見りゃーそれは明らかだしね。でも、同じ「本音」を言うアイドルにしても、貴代子ちゃんみたいなパターンは初めてだ。んで、「3年経って売れなかったら絵の勉強しにパリに行っちゃう」って言うのよ!! 事務所の人も「よかよか」って感じで見守ってんの。ホント素晴らしいと思ったね、このチームは。で、レコードデビューはするも各レコード店回り等のいわゆる「営業」をほとんどしないんだって。

いーよなー。僕、アイドルって本音を言って、皆に好かれてる状況が一番いいと思う。そりゃー知名度を上げてスキンシップを図るために握手会とかやらなきゃいけないんだろーけど、アイドルをキレイなイメージとして定着させる事とは相反すると思う。まあ、アイドルと自分の恋人とは違うけど、同じと思うのはやだろ？ 自分の恋人が何千人の野郎共と握手するなんてさ。

だから高橋貴代子はマルだよ。売れる、売れないにカンケーなく、画期的なコだと思う。

カエルが好きだっつーのも僕とおなじだしね(何言ってんだ)。クシャッ！とした笑顔が不滅の彼女は絶対シアワセな人生を送るね。画家にだってなれるぞ!! ガッツだ!! 貴代子ちゃん!!



▲発売中のCDシングル「ナチュラル」（NECアベニュー）に次いで4月21日にミニCD「MONO心」（6曲入り）が出たぞー!!

PROFILE

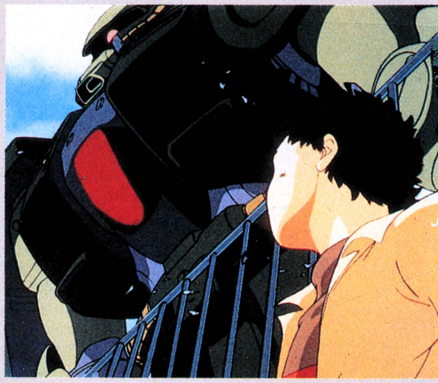
本名も高橋貴代子。昭和50年1月21日生まれ。神奈川県出身で血液型O。身長155cm、体重40kgでB76W58H83、F23cm

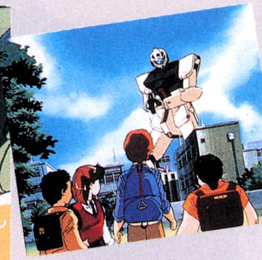
高橋貴代子ちゃんの巻

貴代子ちゃんへのお便りは〒154東京都世田谷区三軒茶屋1-37-3山本ビル801号トマトケチャップ・高橋貴代子係まで

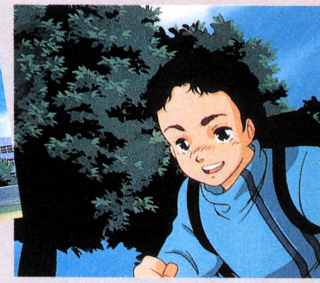

小学生のときカエルやザリガニが好き
カエル、それもちっちゃいアマガエルが、好きなの。とってもカワイイと思うなー
尊敬するのはお婆ちゃん
ワタシのお婆ちゃんて、魔法使いみたいに色色な事を知ってるの。ダーイスキなんだ！
ケンタッキー人形がほしい
ケンタッキーおじさんの人形が欲しいの。家に置いておいたら楽しいだろーなー
パリで絵を売りたい
外国はゼッタイ、フランス！ エッフェル塔のそばで絵を売るのが今一番の夢なんです
画・石原豪人

OVAプレビュー





▲平和な暮しを破って、モビルスーツが!! それは混乱と死を告げる使者!?



▲主人公アルは、どんな道を進むのか！ なお下に紹介したテレカを、５人の読者にプレゼント。本誌“0080係”まで!!



◀50分 バンダイ 4800円（税別価格）

『ガンダム』は、その原点に還るのか!?

『機動戦士ガンダム』が放映されて、今年で10年。さまざまな続編が作られてきたが、これはその、番外編。若いスタッフが作った、“古いが新しいガンダム”なのだ。

今年、平成元年は最初の『機動戦士ガンダム』がスタートして、ちょうど10周年にあたる。その間に『機動戦士Ｚガンダム』や『機動戦士ガンダムＺＺ』。そして劇場用のダイジェスト版３作、オール新作の『機動戦士ガンダム　逆襲のシャア』などが制作された。そして今年、ＯＶＡで『機動戦士ガンダム　0080』が発表された。

今度の作品の舞台は、そのタイトル通り宇宙暦0080の地球圏。つまり一年戦争の真っ最中のお話だ。とは言ってもアムロたちが出てくるわけではなく、同じ世界でくりひろげられるまったく別のストーリーだ。まあ、『ボトムズ』と『メロウリンク』の関係と思えばわかりやすい。

やはり、モビルスーツは一年戦争の時が一番輝いて（？）いたと言うことなのかも知れない。

物語は中立地帯に住む少年アルが、モビルスーツ戦にまきこまれるところから始まる。なんて書くと、過去の作品と同じじゃないかという人もいるかも知れない。しかし、『ガンダム』というのは、いつでも少年がモビルスーツと出会うところから始まるのだ。そこからの展開は、千差万別だが…。

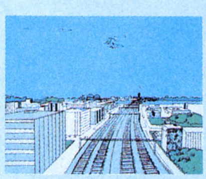
気になるのはスタッフ。監督は富野由悠季から、若い高山文彦にバトンタッチされている。『ダンバイン』でもあったが、富野ワールドがまた、別人の手で再構築されたわけだ。キャラクターデザインは美樹本晴彦。安彦良和、北爪宏幸に次ぐ、３人目のキャラクターデザイナーである。監督もデザイナーも、あの『超時空要塞マクロス』のスタッフというわけだ。

見どころは、ストーリーの他にも色々ありそう。とくにメカ作画には注目だ。ＴＶシリーズ『ガンダム』はメカ作画が今のレベルに較べるとさすがに低い。だから、あの当時のモビルスーツ、（ゴッグやＧＭ（ジム）など）が現在の作画で描かれると、なかなかに快感なのである。その意味でこのＯＶＡ、“古くて新しいガンダム”といえるかも知れない。

谷ちゃんのアニメでばけらった!!

手塚治虫のアニメ世界『ジャンピング』

手塚治虫先生がお亡くなりになった直後、いくつかのＴＶ番組で追悼と称して虫プロ時代のアニメを流したり、手塚原作のアニメを放映したりしていた。でも、手塚先生自身が失敗作だと否定していたそれらの作品を何十本と見るよりも、このビデオ『ジャンピング／手塚治虫』を見ることのほうが、より深く手塚先生のアニメに対する情熱を知ることができる。ＴＶ用や劇場用の商業作品ではなく、虫プロ初期の『ある街角の物語』や、アニメフェスでグランプリを受賞した『ジャンピング』など、いわば個人作品・実験作品が収録されている。ほかにも手塚先生へのインタビュー、作品の資料など貴重な記録も入っている。



◀ＴＶでは見れない数々の手塚アニメを収録

正直なところを言ってしまえば、アニメ作家としての手塚治虫の作品は……。しかし、個人としてアニメーションに与えた影響は計り知れない。本当にアニメが好きな凄い人だった……。



◀パイオニアＬＤＣ社 ＳＦ-28-1171、カセットも発売中



裏時空戦士
やまざき拓の

OVAシンドローム

4年前に20万円で購入したβのデッキが今、売却すると、せいぜい1万とのこと。「βは壊れるまで使いましょう」

吸血姫 美夕4

いきなり余談だが、筆者の知人にも『美夕』のファンは多いのである。泣く子と美少女と消費税には、庶民はなすすべがないのである。内閣支持率がひとケタになっても、美少女の出るビデオは売れるのある。

なんかよくわかんない話になったけども、『美夕』シリーズもついに完結となったワケで、ついに美夕の正体が明らかにされることとなったのだ！

「美夕の一族は、なんと神魔だったのである」（おーっ、そーだったのかあーっ!!）

まあカンのいいファンの方なら気づいていたのではと思われるが、第1話との比較においてまったく意外な結末を持ってくるというのは、けっこうよくある技法だったりする。もちろんそれが悪いなどということはなく、観る分にはこれがけっこう楽しいのであり、どうツジツマを合わせるのかに期待してしまったりするのである。

美夕の母は神魔だった。そして父は、母の牙にかかり（？）、永遠の命——無気力さを与えられる。そして美夕は母を手にかけ——3人の“刻”は封印された。美夕が「はぐれ神魔」をすべて闇に帰すまで……。

さらに、一三子は幼少のとき美夕に会っていた。彼女の“刻”もまた、封印されていたのである。運命はめぐりめぐって、最後には自分の所へ戻って来ていたのだから、皮肉なものである。

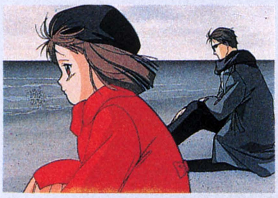
これから一三子はどうするのか。そして、美夕はどこへ行くのか。数々の謎と余韻を残して、『美夕』シリーズは完結した。最後まで神秘的で、また難解な話であった……。



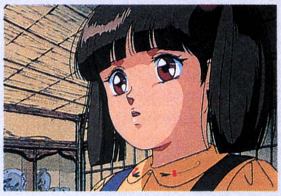
◀『美夕』では完結は本当の完結ではない。まさに、真に難解なOVAだ。でも、それなりの見応えは、あったのだ



◆30分　創映新社　5160円（税抜価格）　キャラクターデザイン／平野俊弘



◀少女たちは過去と戦い、そして勝たなくてはならなかった——



◀平野キャラの集大成ともいうべきシリーズといえる

今月のOVA・BEST10

順位	得点	タイトル	発売元
1	5,715	CIPHER THE VIDEO	ビクター
2	3,560	きまぐれオレンジ・ロード 白い恋人たち	東宝
3	3,385	聖闘士星矢 真紅の少年伝説	東映
4	2,155	ルパン三世 シークレットファイル	東宝
5	2,000	BE-BOY	東芝
6	1,915	11人いる！	CIC・ビクター
7	1,005	クラッシャージョウ 氷結監獄の罠	VAP
8	810	ミッキーのマジカル・ワールド（日本語吹き替え版）	バンダイ
9	645	それいけ！アンパンマン ①	VAP
10	620	とびだせグーフィー（日本語吹き替え版）	バンダイ

オリジナルコンフィデンス調査平成元年3月1日〜31日

ひとことイッキレビュー SPECIAL

劇場アニメ『宇宙皇子（うつのみこ）』と『ファイブスター物語（ストーリーズ）』を、いっきレビュー！



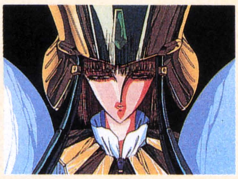


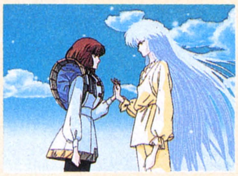
◀『宇宙皇子』。主人公たちは、あまりにも強大な敵の戦いに疲れきってしまう。しかし……

原作の人気の高さが前評判を盛り上げていた『宇宙皇子』。まずは期待通りのできばえであった。

とくに、原作のエッセンスを、なるべく盛りこもうという姿勢には好感が持てたし、また、それはある程度の効を奏していたと思う。スムーズに話に入って行けなかったという声もあるが、内容の濃さが、そのへんを補っていたように感じられた。声優陣の熱演も、ドラマを支えていた。主人公たちの今後の戦いが見たいところだ。ぜひ、シリーズで見たい。

併映の『ファイブスター物語』は、少女マンガのような繊細なキャラと、武骨なメカのミスマッチが逆に面白かった。ストーリーも「ソープとラキシスのラブストーリー」をメインに、比較的わかりやすくなっている。感性に訴えかけるものが多かった作品であった。　（編集部）





▶『ファイブスター物語』。メカアクションであると同時に、少女の一途な愛を描いたドラマでもあるのだ

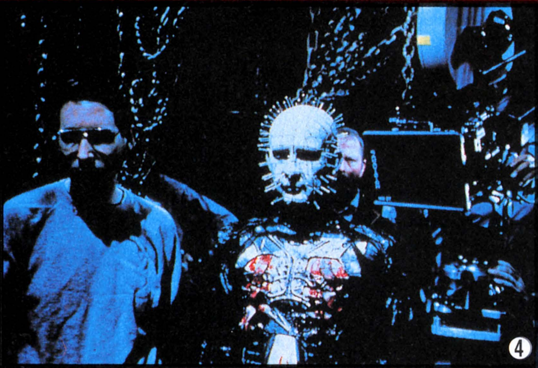
空想科学電影館 其ノ七

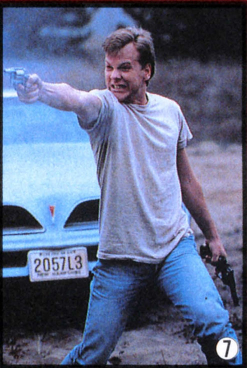
ニューワールドピクチャーズ
N.W.P上陸!

きしかわおさむ

実は今朝、父が盲腸で入院した。それを理由に〆切を伸ばしてもらおうと考えたが、信じてもらえそうもないのでやめた。トホホ…



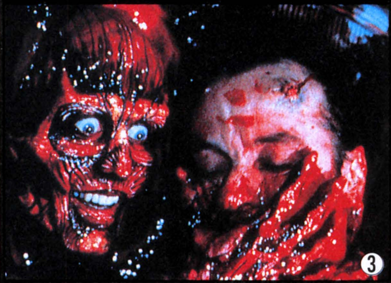














写真①.⑧『ゾンビ・コップ』より、死者をゾンビ化させる光線を利用する悪党と、彼らを追い、死してなおゾンビ化して追い続ける刑事の物語。全編にユーモラスな描写が多いホラー・アクション・コメディーだ。特にレストランで焼き豚が、光線をあびて生き返ってしまうシーンは見ものです。写真②〜⑥『ヘルレイザー2』より、苦痛と快感の地獄空間を出現させるパズルボックスをめぐって展開する恐怖の物語。話題を呼んだ前作より、さらに過激になったスプラッタシーンが見もの。写真⑦『ダブル・トリック』より、小さな町を舞台に展開するサスペンス・ミステリー。二転、三転する意外なストーリーがウリの作品。

写真提供・ポニーキャニオン

N.W.P上陸! という見出しをつけてしまうと、まるでプロレス団体かなにかが日本にやってきたかのようだが、当然違う。N.W.Pというのは、ニュー・ワールド・ピクチャー社の略、つまりアメリカの映画会社の名前なのだ。

このN.W.P社、実は知る人ぞ知るB級映画の王者、ロージャー・コーマンが設立した会社である。コーマンという人物は、'50年代から'80年代にかけて、アメリカで数多くのホラー&SF映画を製作したAIP映画で名監督として活躍した人で、『原子怪獣と裸女』『金星人地球を征服』(金星ガニという有名な怪物が登場する)『海獣の霊を呼ぶ女』などの監督作品があり、最近では『デス・レース2000年』『ピラニア』『宇宙の7人』『モンスターパニック』などを、監督、もしくはプロデュースしている。

ずらずら並べた映画タイトルからわかるように、いかにも怪しげな作品群を送り出している人なので、彼が作ったN.W.Pで製作している作品も、ただものではないプログラムが目白押しだ。

さて、N.W.P社の作品は、日本では色々なビデオ会社から、バラバラに発売されていたのだが、5月より電通と総合ビジョンの共同プロデュースによって、ポニーキャニオンから、まとめて発売していくことになった。とりあえず、今月リリースされるのは『ゾンビ・コップ』(刑事がゾンビとなって、犯人を追いつめていくというホラーコメディ)と『ダブル・トリック』(サスペンス・ミステリー)の2本で、以下、『ヘルレイザー2』『エルヴァイラ』などのホラー、SFものが順次発売される予定のようだ。

B級映画というと、その大半は知名度が低く、有名俳優も出演していないので、日本の映画会社は配給をしぶりがちだったが、このようにまとめて輸入されるようになると、それまでだったら絶対に観られなかったであろうキワモノ的な作品を目にすることができる。これから要チェックのレーベル、N.W.Pに期待したい。

P.S でも、それだけ当り外れの確率がデカクなるだろーな。うーむ、それとポニーキャニオン様『クライムストーリー』を『暴刑事トレロ』ってあんまりですよ、ねっ。

欄外情報 徳間ジャパンから、懐しのSFTV『インベーダー』が発売された。ノーカット字幕入りで1本に2話収録されており、順次発売していく予定だ。一方、すでに紹介ずみのカナダ製のTVSF『宇宙戦争』は、7月にCICビクタービデオから発売されることが決定した。『スタートレック』のTVシリーズも全話LD化されるというウワサもあり、TVファンには楽しみだ。

悪霊つき人形が、突然人間を襲う!



チャイルド・プレイ

5月下旬より、丸の内ピカデリー1ほか松竹洋画系で公開予定。



▲かわいい人形チャッキーが、悪魔の表情に変わり、人を襲い始めた

今日はアンディの6歳の誕生日。前からほしかったグッド・バイ人形をママにプレゼントされ、大喜び。ボタンを押すと、3つの言葉を話すのだ。チャッキーと名づけた人形とアンディは、いつも行動を共にするようになった。しかし、その日から彼の周囲に不思議なことが起き始め、ついにベビーシッターが殺される。不審に思った母親が人形を調べると、あるべきはずの電池がない！　なのに「ハ〜イ！　アイム・チャッキー」と人形はしゃべり続けるのだ…。

人形1体で思いきりこわがらせるというアイデアが透逸。監督は『フライトナイト』のトム・ホランド。刑事役にはクリス・サランドン。悪役のブラッド・ダリフが不気味な存在感でいい味を出している。

ハエ男の息子登場のSFXホラー



◀急速に成長したマーチンは天才的な頭脳を持っていた



ザ・フライ2 二世誕生

5月上旬より、みゆき座ほかで公開予定。ＳＦＸの製作費は前作の3倍以上とか。

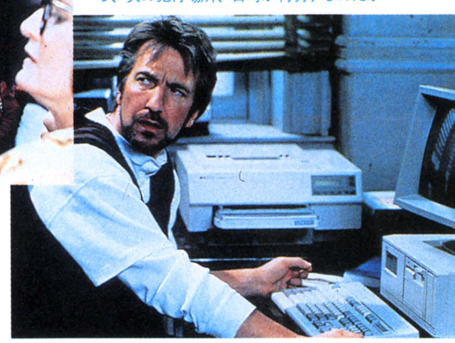
前作で死んだハエ男の恋人が、実は妊娠していた！　巨大な昆虫の卵から産まれた人間の赤ん坊マーチン（エリック・ストルツ）は遺伝子レベルで人間とハエが混ざり合ったミュータント。科学研究所で育てられた彼は脳も体も急速に成長をとげ、5歳で成人の体を持つ、天才児となった。父が遺した、物質転送機を完成させようと実験にとりくむマーチンにも恋人ができる。が、彼の体もまた、少しずつハエ男に変化してきた。そして、彼は知る。信頼してきた科学研究所が、自分を実験材料にしていることを…。

前作でＳＦＸを担当した、クリス・ウェイラスが監督しただけあって、マーチンが巨大な昆虫に化すまでのメイク・アップがスゴイ！　ＳＦＸファンは文句なしに楽しめる。

コンピュータがミステリーをとく



▼コンピュータに打ち込んだＮＹの俯瞰(ふかん)図から、次の犯行場所、日時が判明するのだが



乙女座殺人事件

5月中旬より、東劇ほか松竹洋画系で公開予定。Ｒ・スタイガー、Ｈ・カイテル共演。

コンピュータは、あらゆる仕事の分野で使われているが、今回は警察の捜査に重要な役割で登場する。

ニューヨークを騒がす連殺美女絞殺事件。凶器はいつもブルーのリボン。ついに11人目の犠牲者が出た。特別捜査官として任命されたのは、元刑事のニック(ケビン・クライン)。乱暴で強引な捜査の熱血敏腕刑事だったが、ある収賄事件にからみ、退職していた。ニックは、コンピュータで独自の捜査をスタート。そして、犯人像、次の犯行日時を割り出すのだが…。

ＮＥＣのコンピュータが事件の謎ときに一役かう、新感覚のミステリー。コンピュータ好きは、より楽しめる。

野球少年の初恋は、6歳年上の従姉だった

君がいた夏

5月下旬より、丸の内ピカデリー2ほかで公開予定



▲ビリーは、30歳を過ぎてから、野球界への復帰を果たした

ビリー・ワイアット(マーク・ハーモン）は元プロ野球選手。今は落ちぶれ失意の日々を送る彼の元へ従姉ケィティ（ジョディ・フォスター）の死の知らせが届く。6歳年上のケィティ。彼女こそ彼にとって忘れない女性だった。

従姉の死をきっかけにビリーが野球界にカムバックするまでを、初恋の想い出にからませて描いている。男なら誰でも持ってる年上の女性への憧れの気持。ケィティを見ていると、胸がキュン、としたりして。

言論の自由と戦う“ショック・ラジオＤＪ”



◀原作・脚本、主演のエリック・ボゴジアンが人気ＤＪ役に

TALK RADIO

5月中旬より、日比谷シャンテ1ほか東宝洋画系にて公開予定。

日本のＴＶ、ラジオといったマスメディアには、本音をぶちまける番組は皆無といっていい。それこそ文句が殺到し、局は大パニックだろう。ビートたけしの毒舌にもクレームがつくくらいなのだから。ところが、自由の国アメリカには、聴取者からの電話にＤＪが本音バシバシで応酬する“ショック・ラジオ”という形態の番組があり、バツグンの聴取率をあげている。この作品は実話で、ユダヤ人発言でネオ・ナチに暗殺された人気の“ショックＤＪ”Ａ・バーグがモデルとなっている。監督は、『プラトーン』のＯ・ストーン。

イキなカントク 實相寺昭雄の ナメてかかれ！

TV『ウルトラマンをつくった男たち』で監督役は三上博史だったが、本当は田原俊彦の予定だった。「トシちゃんの方がよかったなあ」とふともらした監督、今回は泣けるぜ!!



イラスト／塩見正一

森ちゃんは役者だった

岸田森さんを何と形容するばいいのだろう。名優か、怪優か、それとも鬼優か、才優か。演技派といっても間抜けな感じだし、彗星のように光芒を放って消えていった、あの記憶に残る輝きを形容するのは容易ではない。

とにかく役者だった、生まれながらの役者だった、としか思いつく言葉が見当らない。そして、森ちゃん（と呼ぶのをゆるしていただくが）は蝶を蒐め、酒に身をひたし、共に働いたものたちに幻像を与えて、人生を駆けぬけていってしまった。何というアレグロ。もっとテンポを落としてくれればよかったのに。

はやい、はやすぎる。息切れがしてしまうじゃないか。あんな純粋な演者を、もっと見ていたいと思っていたのに。ますます生きながらえた者たちが間抜けにみえてしまう。クレッシェンドを抑える指揮者（コンダクター）はいなかったものか。

森ちゃんのこと、あまり考えないようにしている。あまり思い出さないようにしている。役者さんとの出会いという奴、そう滅多にあるものじゃないからだ。

ぼくは、自主制作の映画三本を一緒にやり、注文の映画一本を共につくり、テレビ映画四本を監督し、コマーシャル数本を共作した。

ぼくの三十代にやった仕事は、森ちゃんぬきでは考えられない。

はじめて森ちゃんに出会ったのは、ぼく自身円谷プロに身を投ずる以前だった。彼がＴＢＳの芸術祭ドラマ『正塚の婆さん』の主役に抜擢された折で、ぼくはそのアシスタント・ディレクターのひとりだった。

天与の凛とした声、口跡の良さは当時から目立っていたが、変幻かぎりない表情の綾はまだ生硬で、後年のように、鋭さと人なつっこさがぼくらを魅了するという感じではなかった。

このドラマのアシスタント仲間は、高橋一郎、久世光彦、村木良彦、鴨下信一といったいまのテレビ界に君臨する猛者ぞろいだったが、森ちゃんのことを、みんなで、

「猿みたいな奴だな」

と言っていたのを思い出す。行動が猿に似ていたわけじゃあない。文学座の赤毛芝居の名残りか、容貌が猿の鬘をかぶっているように見えたのだ。

でも数年后『怪奇大作戦』のステージで、再会したときは、まったく違っていた。白皙の美青年で、しかも逞しい。矛盾するような性質をあやういバランスのうちに見事にまとめて、繊細さと強靱な神経が芝居のすみずみにまで、自然に発露していた。

「はじめて会ったときは、孫悟空のようだったのに」

と言うと、

独特の奇声を伴った笑い方で、顔をくずし、

「一度、孫悟空をやってみたいよ。剣のさばきには自信があるからね」

と愉快そうだった。

実際、あの末端神経までも自在にコントロールできる演技の肌理の細かさと段位のある剣道の腕前が同居していたのだから只者ではない。

撮影の合間なぞ、スタッフの有段者相手に、よく木刀で勝負をたのしんでいたものだ。それを眺めているうち、遊びか真剣か、こちらの方がわからなくなり、つい止めに入ったこともあるぐらいだった。

あまり演技が細かいものだから、よくクローズ・アップを撮った。耳をうごかしてくれ、髪を逆立ててくれなどという阿呆な注文にも、森ちゃんは挑戦してくれたものである。カメラのフレームの中で、どう形をつくれば良いかということに神経の行き届く稀な才能の持主だった。ワイドレンズのときの歩き方、距離感なども、助監督を代役に立たせ、自らファインダーを覗いて、細かく計算していた。

森ちゃんを監督したという記憶は、あまりない。ほとんんど二人の好奇心による産物である。

森ちゃんと作った作品のすべてはビデオに残っているが、見返すことはない。彼を失った大きさを確かめさせられるのが、厭だから。

CORDINATE/MINORU KAWASAKI LOGO ILLUST/YUTAKA KONDO

小川範子のおっこらせ日記

自由な気持ちの毎日って最高です



▶受験も終わって、部屋をかたづけたり、本を読んだり。それでもやっぱりお仕事は忙しい毎日、なのに範ちゃん、笑顔ニコニコ

おかげさまで、無事中学を卒業しました。高校も合格できて、たくさんの励ましのお便り、本当にありがとうございました。卒業式、全然ジメジメしてなくて、カラッとした雰囲気でした。式場からそのまま校門の外に出て近くの公園で記念撮影大会。「じゃあねー」って友だちともいつも通りに別れて。

いまはちょうど春休みなんですけど、なんとなく不思議なカンジ。中学生でも高校生でもないでしょ？　この前『レインマン』を見に行こうかなって思ったんだけど、料金はどうすればいいんだろうって考えちゃった。いま、すごく自由な気持ちです。これまでの私はずーっと“受験生”って言葉がついてまわってて、でも、もう受験生じゃないんですよね。大きな声で「“日本一有名な受験生”さよなら！」って叫びたい気分。



▲範ちゃんはかなりお酒強そう。早くハタチになって一緒に酒もりしましょうね

先月このコーナーで募集した「範ちゃんの恋人の条件」おもしろいお手紙がたーくさんきました。じゃあ私の意見（希望？）も言っちゃおうかな。まず第一条件・年上であること。第二条件・お酒（特に日本酒）が好きな人。第三条件・スケベな人。これですねー。一番目は前から言ってることですけど、やっぱり年上の人が好きなんです。30歳くらい上でもいい。愛に歳の差なんてないわ！　なーんて。私はしっかりしてるように見えるらしいけど、全然そんなコトないから、頼れる人がいい。2番目は一緒に飲みたいから。縁側でお月様を見ながら、ぎんなんの塩焼きをつまみに「あなた、一杯どうぞ」なんていいと思いませんか？　3番目が重要。だって人間って絶対スケベなんです。それをムッツリかくすか、表に出すかの差で。どうせスケベなんだから、私は明るく表に出してる人の方がいいな。お手紙の中には「範ちゃんがスケベだから、相手までスケベだと困る」という意見もありましたが、2人そろってスケベなのも楽しそうじゃ、ありませんか？

初恋もまだの頃は（㊓注ーということは範ちゃんは初恋をしたってコトか!?）子供の頃から素敵な人に囲まれて、目が肥えちゃってる私の条件に合う人がこの世にいるんだろうかって心配してたんだけど、いやー、いるものですね。理想以上の人が。毎日が幸せで、世の中ピンク。歌にも心が入っちゃう。

いやー、テレちゃう。お仕事の話にしましょうね『いもうと』の感想もたくさんいただきました。ほめてくださる方もいますけど、自分で見るとよくないですね。まだまだってカンジ。今年の前半はお芝居が中心になる予定なので、もっと勉強しなくちゃ。ドラマは単発と連続モノがあるんですけど、私は単発の方が好き。これは台本の問題で、単発は1冊の台本で最初っから最後までわかるけど、連続は1冊が1話分。1話の撮りが終わる頃に2話目の台本が渡されるんだけど、先のコトがわからない分、難しい。『代議士の妻たちⅡ』にしても、悠子さんの今後だけじゃなくて、小谷さんの気持ちとかもお芝居していく面では必要で。最後までわかっていないっていうのはなかなか大変。

『ザ・ベストテン』にも出演できて、怖いくらいいいコト続きなんだけど、ま、そうばかりも言ってられません。不安材料もないわけじゃないし、かえってこういう時期こそ危険信号なのかもしれません。ライバルは自分です！　まず己れに勝つ！　そんな気持ちでこれからもがんばります。



◀次の新曲は主演ドラマのテーマ曲になる予定です。アルバム、写真集もアリなので、範ちゃん同様、ファンの人々も大忙し

ハッピー範ちゃん　幸せ分けて！

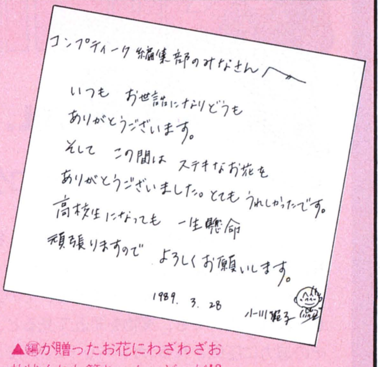
読者通信



ニッポン放送「小川範子　素顔で片想い」(日21:30〜22:00)『はぐれ刑事』にもう1つレギュラーがプラスッ！　夏休み中の月〜金曜放映のドラマ主演が決定しました。詳細は次号でね。

さて今月は範ちゃんの爆弾発言も出まして、ドヒャーな限りですね。そんなわけで今月のお題はシンプルに「今月のおっこらせ日記の感想」プリーズ。とりあえずうまく逃げた今月の範ちゃんに鋭いつっこみを入れてくれたまえ。また受験も終わったことですし、オススメ本&ビデオなどでもよし。〒102 千代田区九段南4—7—16市ケ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク編集部「いよっ！　範ちゃん」係まで。今月のラッキー野郎は久保田渉、のりちゃんＳＭＩＬＥ、江川大、宮下美恵子、他10名様。写真送ります。

ひき続きにがおえも募集中！　よろしくね！



コンプティーク編集部のみなさんへ

いつも お世話になりどうも
ありがとうございます。
そして この間は ステキなお花を
ありがとうございました。とても うれしかったです。
高校生になっても 一生懸命
頑張りますので よろしくお願いします。

1989. 3. 28　小川範子

▲㊓が贈ったお花にわざわざお礼状くれた範ちゃん。どーだ!?うらやましいだろ！　へへーん

撮影／江尻宏明

VIDEO

特撮TVドラマが今、ビデオで甦る!!



▶特撮などは地味だが、しっかりしたドラマ構成は、見る者の心をつかんで、はなさない。『なぞの転校生』より



▶謎めいた事件に挑む高校生を描いた『霧の湖』。主演は当時、マーブルチョコのCFで有名だった上原ゆかり

世の中には時々、意外な発見というものがある。吉野ケ里遺跡なんかも、いい例である。

また、数年前には、原稿が紛失したといわれていた『イナズマン』の超人戦記が単行本になり、ファンをびっくりさせた。

しかし、そのテの話題にこと欠かないのはなんといっても、ビデオソフトの世界だ。とくに特撮ビデオの世界では、それが顕著である。『キングコング対ゴジラ』や『モスラ』など、完全版のフィルムがないと言われた作品が、ちゃんと全長版のビデオになって発売されているのだ。

そして、またひとつ、もう見られないといわれていた作品群がビデオで登場した。かつてNHKで好評放送された"少年ドラマシリーズ"である。今年の3月から『ユタと不思議な仲間たち』や名作『謎の転校生』が続々とリリースされるのだ。

どの作品も、もうNHKにもビデオがないといわれていた珠玉のドラマだけにファンならずとも気になるところだろう。『ユタ』はNHKの倉庫から発見された輸出用のフィルムから、『転校生』は放映当時録画していたファンのビデオから、マスターテープが起こされたという。そんなわけで画質の点では問題なしとは言えないが、それでも"とにもかくにも見られて良かった"というのがファンの一致した思いではあるまいか。こうなると、シリーズの代表作『タイムトラベラー』や『まぼろしのペンフレンド』のビデオ化も一気に期待したいところだが、さすがにそれは難しいらしい。誰か、持ってる人はいないか!?

さて、特撮TVドラマのビデオでは、バンダイから発売されているSVSシリーズが、今面白い。スーパー戦隊シリーズや『仮面ライダー』シリーズ、そしてウルトラシリーズの名場面が安価に楽しめる。

とくに『12人ライダー決戦大幹部』では、現在放映中の『仮面ライダーBLACK RX』でRXがロボライダー&バイオライダーにパワーアップ変身する場面が収録されている。このパワーアップは、"危機に陥ったら、奇跡が起きてパワーアップしちゃった"という代物。最近のこのテのドラマには、まるで工夫がないということを思いしらせてくれるが、とに角、笑える。



◀『なぞの転校生』全3巻 各75分 鎌倉スーパーステーション 各3500円（税抜価格）



◀『スーパー戦隊主題歌集』30分 バンダイ 3100円（税抜価格）



◀『12人ライダー決戦大幹部』30分 バンダイ 3100円（税抜価格）



◀『ウルトラマン80 復活怪獣逆襲』バンダイ 3100円（税抜価格）

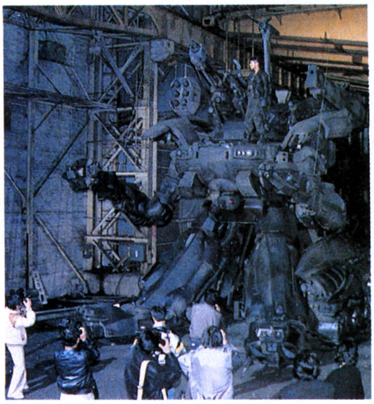


◀『ウルトラ戦士 主題歌集！』バンダイ 3100円（税抜価格）



実物大ガンヘッド、屋外ロケーション撮影開始！

今月からイキナリ始まるこのコーナー、毎月、最新情報を紹介します。よろしくねっ！「うーむデカイ！」写真などで見て、その大きさは知っていても、実物を間近で見ると、その迫力に圧倒される。ガンヘッドの1/1モデルが、まさにそれだった。3月25日、横須賀の工場で行われたロケは、実物大の持つ存在感を与えてくれた。先年公開された新作『ゴジラ』では、サイボットゴジラ（約6m）が作られたが、やはり1/1のガンヘッドのほうが、はるかに存在感がある。なんたって合成なしで人間とのシーンが撮れるのだ。



▲3月25日、横須賀にある住友重工にて、『ガンヘッド』のロケが行われた。

ロゴイラスト／ふじたゆきひさ

撮影／吉田勝彦

※『ガンヘッド』試写会（6／17 18時～、有楽町よみうりホール）に100名の読者をご招待。希望者は編集部ギョンギエー係まで！

MOVIE 空前の歴史巨編始動

さる3月15日、東京の明治記念館で、角川映画『天と地と』の製作発表記者会見が行われた。会場には大勢の取材陣がつめかけ、この超大作への期待感は、いやがうえにもたかまっていた。

この『天と地と』は以前、NHKの大河ドラマにもなった海音寺潮五郎の名作の映画化。製作・監督は角川春樹(『愛情物語』『キャバレー』他)で、これが最後の演出作品になるとのこと。会場では「現代の匂いのする作品にしたい」と熱っぽく、その抱負を語っていた。

また、会見の後は渡辺謙(上杉謙信役)、津川雅彦(武田信玄役)、をはじめ浅野温子、渡瀬恒彦、野村宏伸、夏八木勲といった主要キャストによる撮影会が行われた。

公開は1990年6月23日に予定されている。



◀鎧兜に身をつつんだ主演キャストたち。なかなかの迫力だ

撮影／堀内英昭

ANIMAL 名犬たちの同窓会

動物は可愛い。だから、多くの所謂(いわゆる)"ワンニャンビデオ"がたくさん出ている今日この頃である。ところが今度、ただ可愛い可愛いだけでなく、しっかりしたドラマで構成されたビデオ作品が登場した。『子犬物語――がんばれ!ビッツの大冒険』が、それだ。子犬ビッツが、父親に会うために北の果てまで危険な冒険に出るというお話。

で、当然そこにはさまざまな出会いがあるのだが、面白いのは、出会うのが『南極物語』のタロ&ジロ、『ドン松五郎の生活』の松五郎といった、おなじみの犬だということ。つまり、動物スターの同窓会ビデオでもあるというわけ。





◀『子犬物語』51分 創映新社 9800円(税別価格)



JAGUAR! JAGUAR!

ジャガーじゃが!!

メジャーになったジャガーの声を聞け

ワァ〜オ〜、JAGUARさまだぞ〜!!

ついに我輩はメジャーデビューをしたのであ〜る。ニューCD「JAGUAR現象」がキングレコードより全国発売されたのである。作詞・作曲・録音・ミックスダウン・マスターテープ作成・ジャケットデザインすべて我輩がやったのだ。なんだかんだとすご〜く大変な作業であった。というのは、11〜12月のボーカル録りの真っ最中に我輩はカゼをひいてしまい、それがなかなか治らなかったのである。ギタリストやドラマーなんてのはカゼひいたってギターやドラムは演奏できるがボーカルの場合はそうはいかんからな〜。その後、1月にミックスダウン(32トラックの楽器音をミックス2トラのステレオにまとめる作業)・マスターテープ制作(CDの原盤用テープ作り)をやったのだが、まあそれが大変! 言語に絶するといおうか1日15時間位、朝から夜中までミキサー卓とスピーカーの前にすわり、ひたすら音を聞く作業なのだ。それが2週間も続くのである。おかげで4キロも太ってしまったのだ。まあそんなわけでCD作りは大変だったのである。その苦心の作「JAGUAR現象」の出来は自分で言うのもなんだけどまあなかなかのもんである。ワッハッハ。

ではサラバじゃ〜。

●JAGUARのライブ予定
6/17(土) ジャガーカフェ

●JAGUARのTV番組
『ハロージャガー』(千葉TV毎週月曜18:55〜19:00。TV神奈川毎週水曜24:00〜24:05)『だまってジャガーについて来い』(TV神奈川毎週土曜24:40〜24:45)



◀『JAGUAR現象』キングレコード 3000円

撮影／倉部和彦

GOちゃんの似顔絵男爵



春の睡魔か!? 今月は男爵なしなのですよ!

う一眠い。春はほんとに眠いです。そこへ最大の過激な投稿作品が殺到して、だらしない私に往復ビンタを食らわせてくれる…と思いきや皆さんもやっぱり眠いんですね。今回は男爵ナシです。で佳作がウルトラ万太郎君の実相寺カントク。TVの『ウルトラマンを作った男たち』見ましたか?面白かったですねえ楽しかったですねえ。私は『ウルトラQ』世代で『ウルトラマン』になってからはあまり熱心に見なかったんですが、実相寺監督の作った場面は鮮明に記憶の中に刷り込まれており改めて氏のパワーの凄さを感じたのでした。さて絵の方ですが似てると言えば似てますが雰囲気がたたの神経質なオジサンぽいのが男爵に推せなかった理由でした。もう少し凝り症の人間が持つネバッコさが出てるとよかったですね。でも無駄な線を描いていないのは好感が持てますし、デフォルメの仕方もそれがハマった場合には一発男爵の力があると思います。がんばれウルトラ万太郎。



◀PN・ウルトラ万太郎の実相寺監督。やっぱりこれはガマクジラの着ぐるみを見た時?(編)

業務連絡

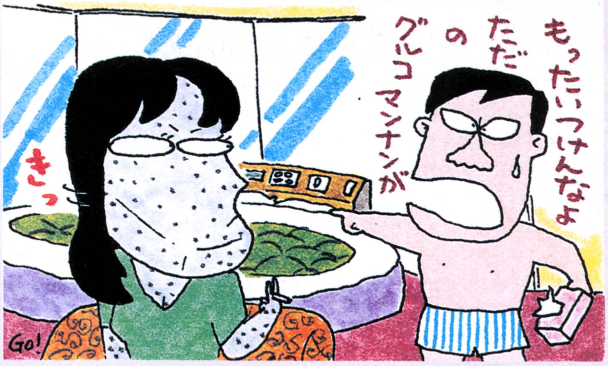
ただ送れば良いというもんではない。優れた作品を送れ。そしてGO先生に、往復ビンタを喰らわすのだ。ビシッバシッ!!(編)

小田嶋隆の

新妖怪百物語

こんにゃく娘の巻

**動物と植物の間に生まれるだけではない！
妖怪は、加工食品と人間との間にも誕生する
連載初の前後編、堂々の完結だ!!**



どこのクラスにでも、「なんとなく動作がくにゃくにゃしている生徒」がいる。

そういう生徒は、

「ピリッとしなさい」

「なにをふにゃふにゃしてるんだ」

「こらあ、町田、じっとしてろ」

などと、教師の叱責を浴びながらも、決して真っ直ぐに姿勢を保っていることができない。朝礼の時でも、テストの最中でも、彼らは常に身体を左右にグラつかせ、首を奇妙に動かして、要するにフニャフニャしている。

例えば、こういう奴が野球をやるとバットは波打ち、決してボールを捕らえない。ボールを投げたで、それは一塁手のはるか頭上をヘロヘロと飛んで行く。こんな奴が一人いるだけで、チームというものは丸ごとヘロヘロのフニャフニャになってしまう。

「どうしてあいつは、まっすぐにしていられないんだろう」

と諸君は、疑問に思うことだろう。人間なら人間らしく、たまにはピリッとしても良さそうなもものだと考えることだろう。

仕方がないのだ。彼は、人間ではないのだ。そいつは、「こんにゃく野郎」という不幸な妖怪なのである。

先月号で紹介した、「人参人(ニンジンジン)」は人参の父親と人間の母親との間に生まれた「動植物混血妖怪」であったが、「こんにゃく野郎」の場合、父親の方が人間で、母親が、こんにゃくである。念のために説明すれば、つまり、こんにゃくに一本の切れ目を入れることで、男とこんにゃくとの間には、コミュニケーション(ま、はっきり言えば「挿入」のことだ)の可能性が、開けるのである。

「挿入が可能だからといって、それだけで混血が可能なわけではない」

と諸君は思うかもしれない。特に、先月号を読んで、「植物と人間の混血」を疑ったような、頑迷な読者は、まして「加工食品と人間の間の子供ができる」なんてことは到底信じられないことだろう。

だが、人間というものは、諸君が考えているほど、単純なものではない。我々は、それが穴でさえあれば、あらゆる穴との交渉が可能であるという業の深い性質を持った種族なのだ。そして、妖怪とは、そうした我々人間の業の深さが産み出すものにほかならないとすれば、我々がこんにゃくのようなくだらないものに向かって放出した盲目の情熱が、妖怪として出現しないことの方がむしろ不思議というものだ。

さて、「コンニャク野郎」は、別にどうということもない。こいつは単にフニャついているだけの役立たずで、我々に及ぼす被害と言っても、せいぜいが野球チームの士気をそぐぐらいなものだ。

が、「こんにゃく野郎」の雌妖怪である「こんにゃく娘」は、決してアナどることのできない恐ろしいモンスターである。

まず第一に「こんにゃく娘」は、いつもクネクネしている。

「なんだ、同じじゃないか」

というかも知れないが、女というものを知らないからキミはそういうことが言えるのだ。男というものは、女の子にクネクネされると、それだけで、もうタマらなくなってしまうものなのだ。ちょっとマブいコに、

「ねーん、いいでしょ」

なんて調子でクネクネされてごらんなさい。キミは、一発でフニャフニャの骨抜きになる。そして、女のコの言うがままの、ただの奴隷になってしまう。

それでも、どうにかしてそのコをホテルに連れ込んだとする。が、ここに至って正体をあらわした「こんにゃく娘」は、のらりくらりとセックスを回避してしまうのである。

これを、我々専門家は、「こんにゃく不履行」と呼んで、大変に警戒している。

イラスト／中野豪

JOT



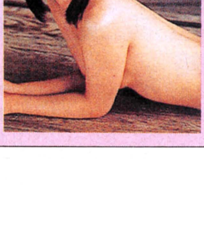
全日本オナペットTOP40選考委員会

吊端撃彦のオナニー放談

今度は本モノ、久々の大型娘３人登場

いきなりチャートを見てもらえばわかるとおり、今月はドッカーン、ドピュッ！ と新しいギャルが３人もチャートインしたのである。しかもどれもこれも相当なツブぞろい。一時期ほんのちっとマブいだけのギャルを量産し、パッとしなかったＡＶ界も、これでまたもや大盛況。吊端としてもニコニコニコと嬉じくもキゲンのよい日が続いていることよなあ。フォッフォ!!

ではまず２位の御堂静(しずか)。どこぞのアイドルのパロディのような名前だが、そっちよりももっと正統派目元キリリのグラマラスギャルである。張りのあるＣカップのバストと、その先にある薄ピンク色の乳首が少女っぽくてグーといえよう。白桃のごときヒップを持ちあげられてのバックでは、この名人・吊端にして「休まずの７連発」!! とにかく良質ギャルである。



◀小野由美「明日も逢ってくれますか」(宇宙企画) すごいタイトル

５位の小野由美、10位の直木亜弓は、その名前の清純ぽさから安易にルックスを想像してできてしまう、ご存知宇宙企画系美少女。小野のほうは、〈かわいさとみ＋小林ひとみ÷２〉、の甘ずっぱい青春ムード、直木はおニャン子クラブのオーディションを受けたことがある、という積極人生お気楽ムード。個人の趣味はいろいろあるだろうが、ムードでは圧倒的に直木亜弓の勝ち。吊端は小野が好きだがな。



◀御堂静「秋色の風」(せいふく舎)

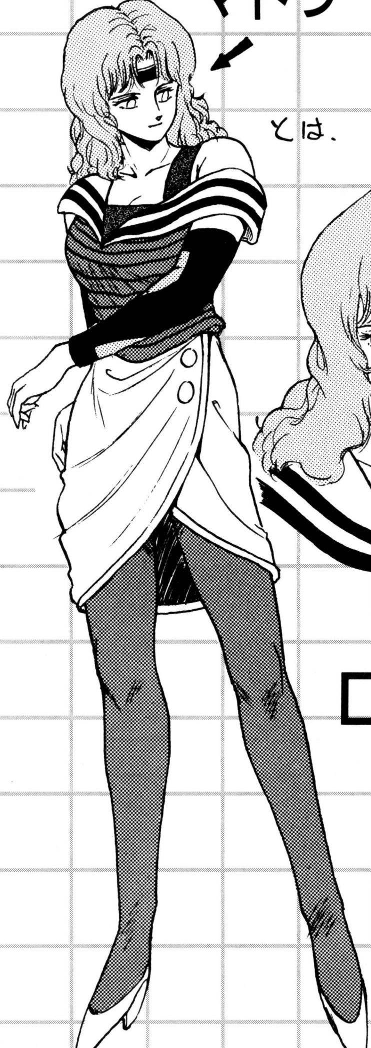
今月	先月	TOP 10 GAL
1	1	日向まこ
2	初	御堂静
3	4	小森愛
4	3	村上麗奈
5	初	小野由美
6	2	冴島奈緒
7	5	結城ゆかり
8	8	森村あずさ
9	7	松本まりな
10	初	直木亜弓

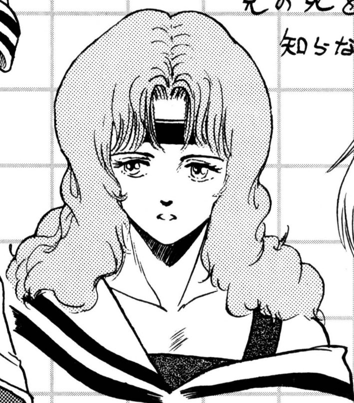
※プレゼントのあて先は
〒102東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル コンプティーク編集部
『マーシー』テレカプレゼント係まで



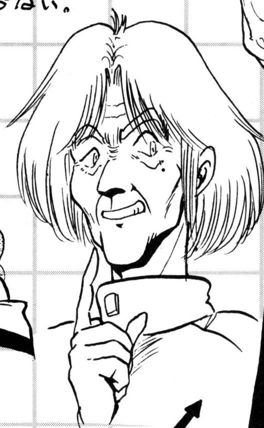

メイキング・オブ
マージー うたかたの日々…！
それでは、ここで本編の中に作者が出し忘れたドリアン世界の仕組について お話しましょう♡
○移動手段は、都市の構造上ほとんどが Tube・way（地下交通）を利用するが、地上も一部開放されている。
○空中移動手段は、軍部及び一部特権階級層に限られる。
1・F 公共私設等
B・1 一般居留地区
B・2 コンテナ輸送地区
B・3 T・W・A 軍管地区
B・4 プラント地区
太陽
N
S
惑星ドリアン☆
○地軸の傾きがほとんど無いため極地は永久氷河となっている。
○緯度の変化によってのみ、気候は変化する。
○そのため、ほとんどの地域が、地下都市化している。
○中間緯度の温暖地区は、観光業が発達（ペンタングルなど）。
あてが作者だす♡
まあ今となっちゃどうでもいいと言ってしまえばそりゃそうだけどさ……
しかしまあこんなページを描いたのは○談社のコ○ック・○ーニングのイベントメッセンジャー以来3年ぶり……はっきり言ってニガテなの担当さんのバカ〜〜〜っ
コン
バカヤロ〜ペンネームが違うぞ
さんざんメ切やぶっといて何言ってんすか みく〜〜んなあんたのせいでしょう!?
ガルルル
だって体調悪いんだもん
Mr.ハマダ
そりゃたしかに設定を描ききれんかったのは、全て私のページ割りミスだけどさ。
たとえばビュイックの乗ってた車のAピラー内蔵の空力ミラー！モニター無しでリヤウィンドから透かして見える♡
おかげで車のバランスがカッコ悪くなった
グスン…
そうそう車といえば私は大のファンです。読者のみなさんはどうかな？
フォーン バオ〜〜ン バロロロ…
この前ある本に4サイクルの動弁機構を持つ過給式2サイクルエンジン トヨタS・2がのってましたねェ〜〜♡
ツインカム・ヘッドを持ちスーパーチャージャーと燃料噴射器を使って2ストローク爆発させる見かけはただの4サイクルエンジンなんだ。
原子力エンジンもいいけどこんな現実的な近未来エンジンのでるマンガもおもしろいだろうね フッフッフ
自動車オーソリティー
のでら ゆき先生
えの あきら先生
うん
うん
へへ〜〜っ

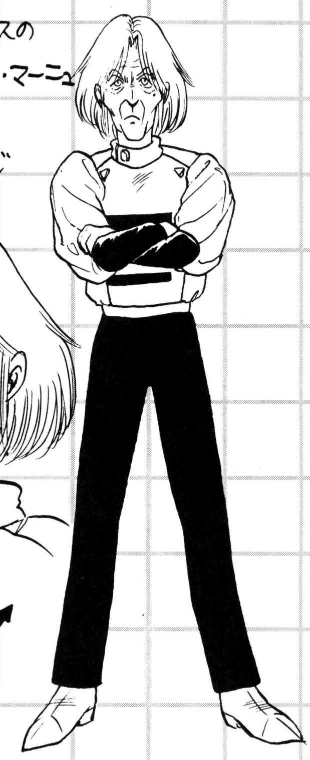
マトラ・マーニュ





Dr アインソフの助手で、イリスの亡夫ベクター・マーニュとは、兄妹の関係にある。兄の死を彼女は、まだ知らない。





Dr.アインソフ

大佐の片腕で、軍の技術顧問担当アドバイザー
科学者の立ち場から、マーシー達の世界の科学力に興味を持つ。
MC－3の行動に疑問をいだいているひとり。



アルティエ少佐

MC－1を殺してしまってから、マーシー達を追いつづけるうちに湖とマーシー達の関係に気付き、ティテスを見つけるが…………？



レジアーニ大尉

アルティエ小佐の部下。マーシー達を追う。

イリス・シビュレ&レト(親子)

↓イリスは、元MIDI局員でありビュイックの先ぱい!!

大佐の命令で
夫を殺され
息子(レト)
と地下都
市へ逃げ
のびる!!



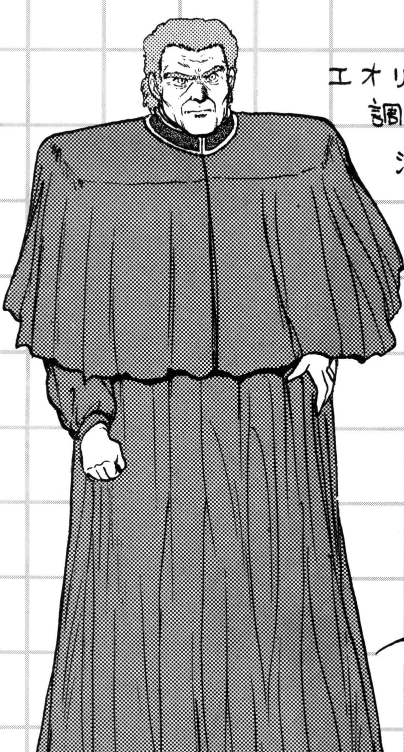


ビュイック・エンデューロ

最初に
着ていた
ドライビング
ウエア!!

動きやすい
ように
単純な
つくり!!

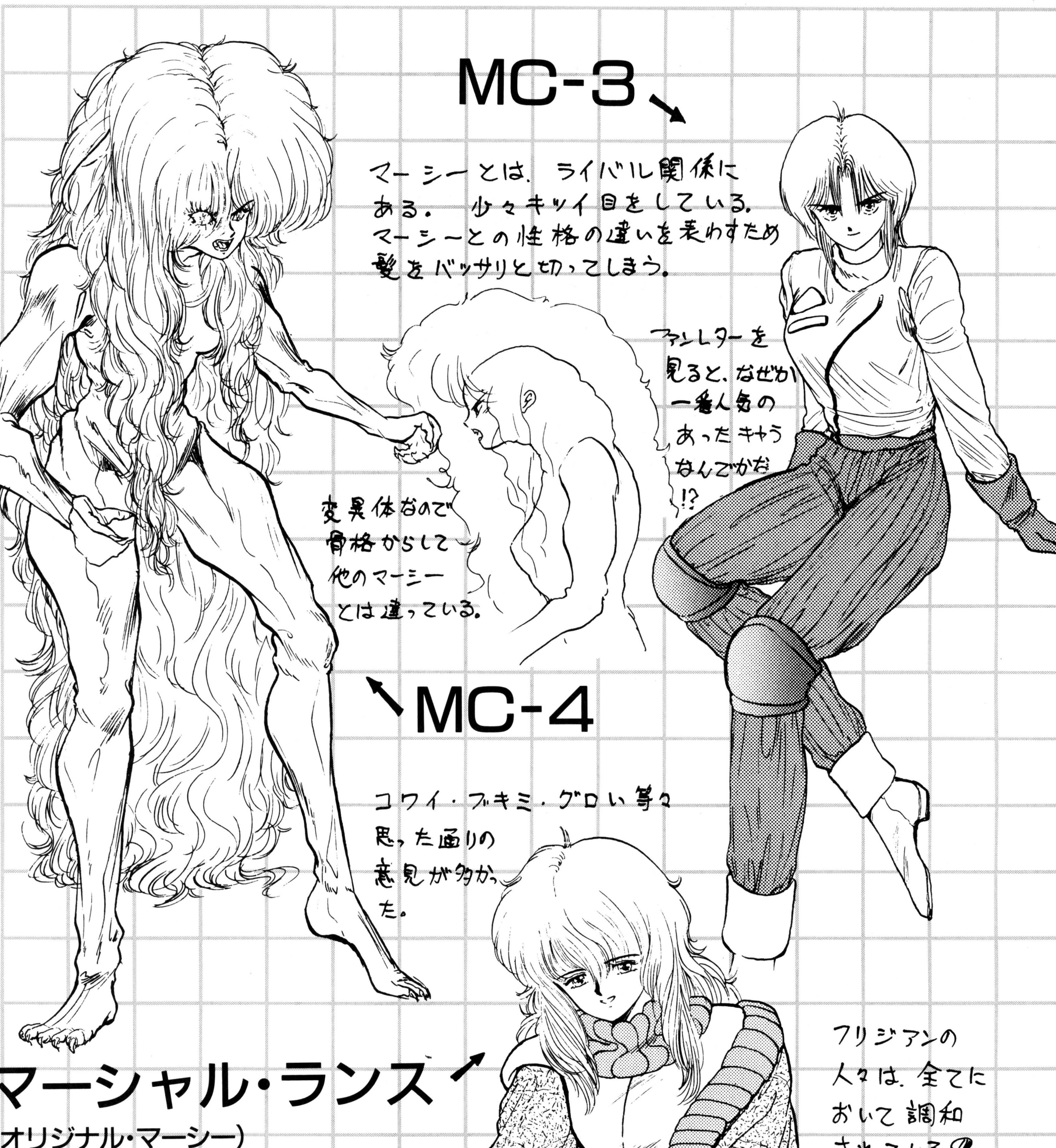
エオリアンから、ドリアンを
調査にやって来たMIDI局員。
湖でマーシーをひろう!!
以来彼女につきまとう
ようになるが、性格は
思ったより単純で、
行動的であったりする。

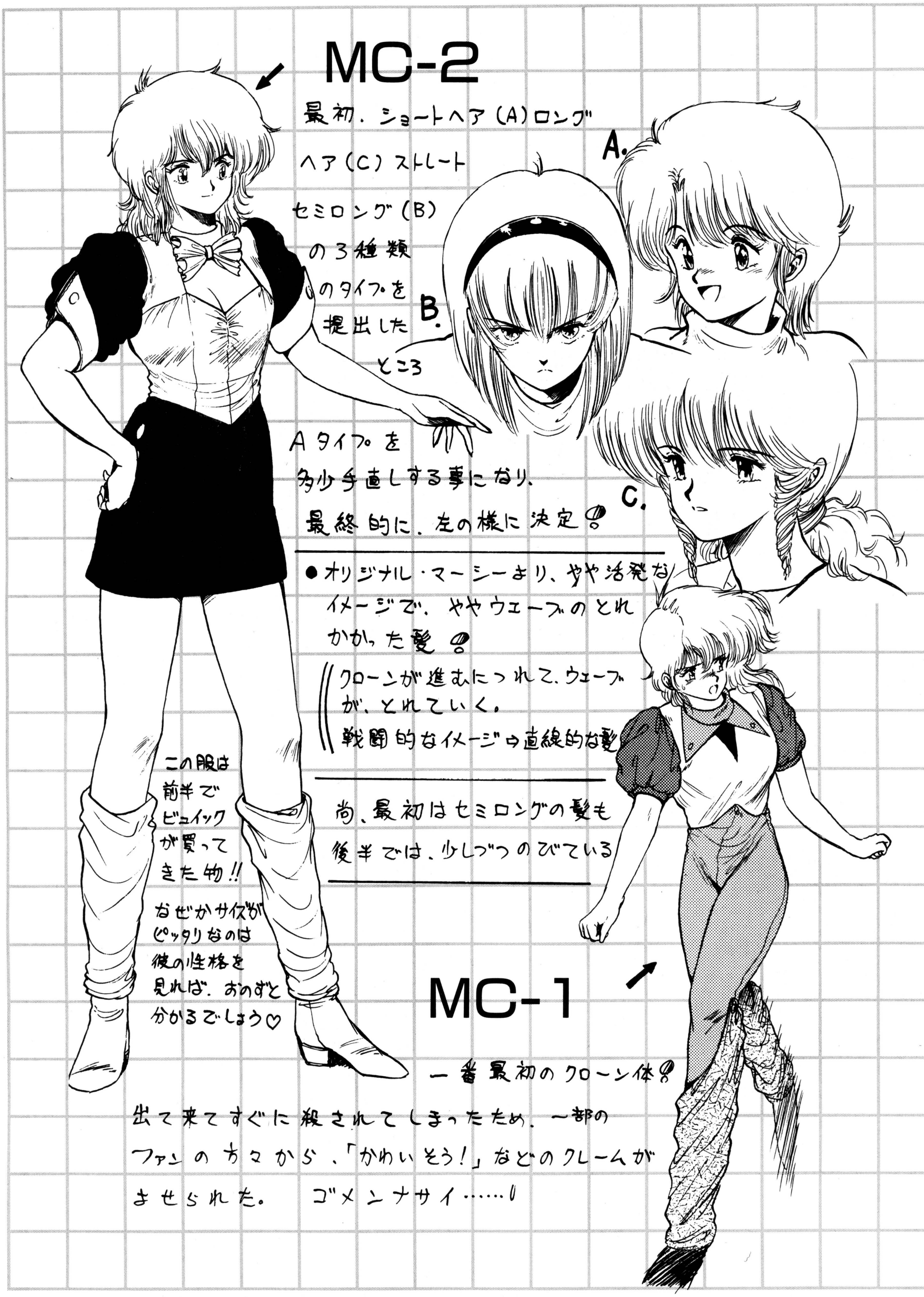


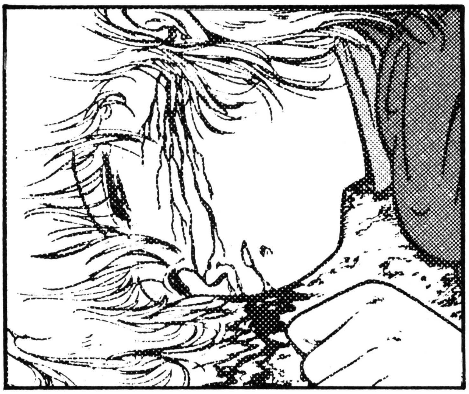


←フェリントン大佐

TUBE・WAY・ARMYの
指揮官!! 時空移動機を
求めて、MC-2を追う。
後でMC-3と手を組む事になる。


MC-3
マーシーとは、ライバル関係にある。少々キツイ目をしている。
マーシーとの性格の違いを表わすため髪をバッサリと切ってしまう。
ファンレターを見ると、なぜか一番人気のあったキャラなんでかな!?
変異体なので骨格からして他のマーシーとは違っている。
MC-4
コワイ・ブキミ・グロい等々思った通りの意見が多かった。
マーシャル・ランス
(オリジナル・マーシー)
マーシー達のDNA提供者!
もともと雌雄同体なのだが、DNAの一部欠落したままミスプリントされた、MC(クローン)達は、単一性体(この場合女性)となっている。
けして、オカマではない。
フリジアンの人々は、全てにおいて調和されている!
根本的に争いを好まない。


MC-2
最初、ショートヘア(A)ロング
ヘア(C)ストレート
セミロング(B)
の3種類
のタイプを
提出した
ところ
A.
B.
C.
Aタイプを
多少手直しする事になり、
最終的に、左の様に決定!
●オリジナル・マーシーより、やや活発な
イメージで、ややウェーブのとれ
かかった髪!
クローンが進むにつれて、ウェーブ
が、とれていく。
戦闘的なイメージ⇒直線的な髪
尚、最初はセミロングの髪も
後半では、少しづつのびている
この服は
前半で
ビュイック
が買って
きた物!!
なぜかサイズが
ピッタリなのは
彼の性格を
見れば、おのずと
分かるでしょう♡
MC-1
一番最初のクローン体!
出て来てすぐに殺されてしまったため、一部の
ファンの方々から、「かわいそう!」などのクレームが
よせられた。 ゴメンナサイ……!



MC-1の最期!

ティテスから離れていられる時間は限られている。タイム・リミットが近づいていることにあせるMC-1は、見張りの兵士のスキをついて軍を脱出する。衰弱した身体を引きずってティテスの待つ湖の近くまでなんとかたどりついたMC-1だったが、あと一歩というところでその命を落としてしまう。

MC-1帰還不可能と判断したティテスは、サブ・メインテナンサーとして、ふたり目のマーシー「MC-2」を生み出す。しかし、暴走するクローニング・システムの影響は、肉体的、精神的歪み(ゆが)の増幅というカタチで、つぎなるマーシーにもミス・プリントされていた……。

物語は、ここから始まる——。





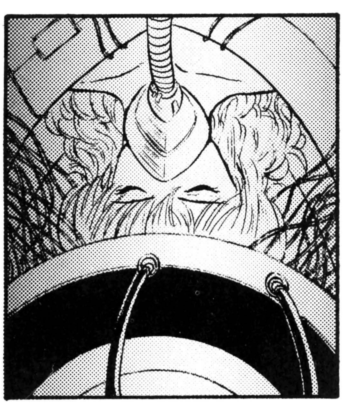
いての情報を収集し始めたが、そこから得られたものは、ティテスを造った自分たちの世界（フリジアン）より遥に遅れた技術しか持たぬドリアンに対する深い失望とあせりだけであった。

失意の底に沈むMC-1を持ち受けていたもの、それは、軍部の執拗な追跡だった。

完全登録制を敷いていた惑星ドリアンにおいて、登録ナンバーを持たぬMC-1は、存在するはずのない人間であったからだ。

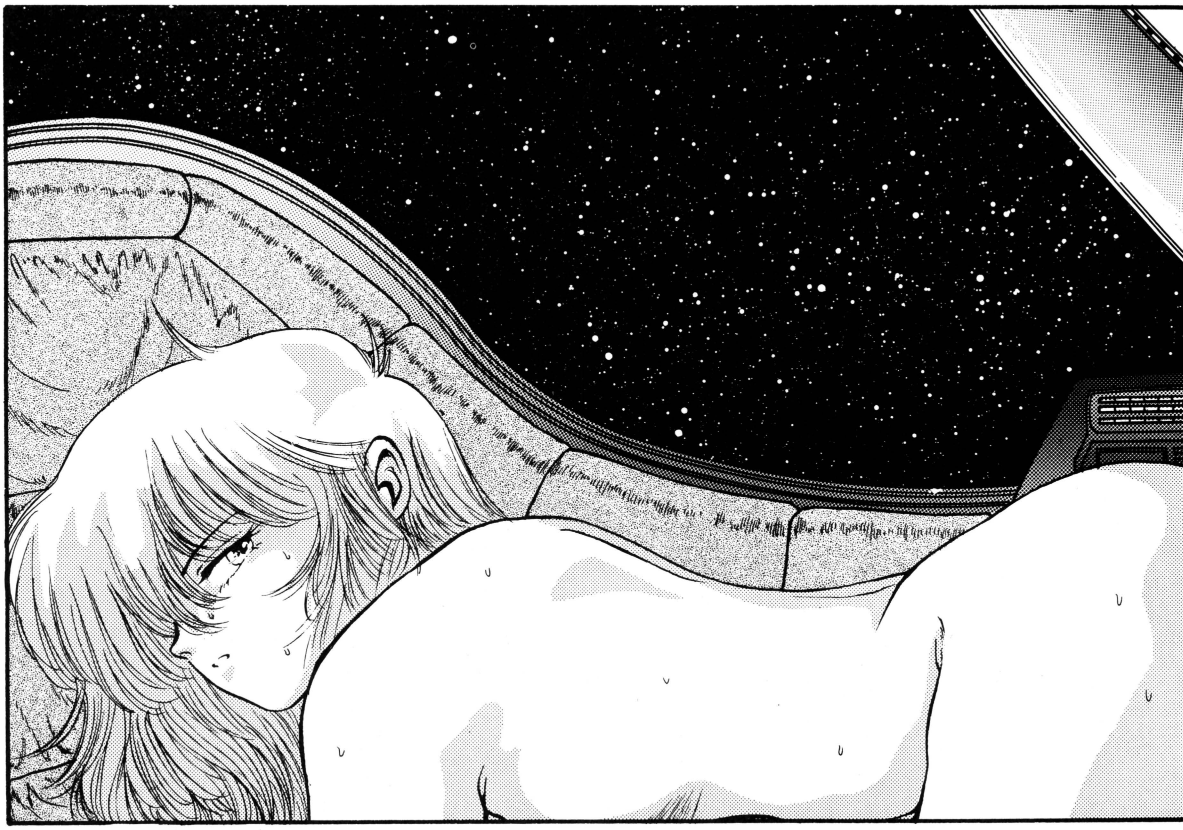
知覚制御ユニットのパーツをもとめて、地下街へ向ったMC-1。身分証明を持たない彼女は、店の主人に疑われ、軍部へ密告される。結果、地上へ通じるゆいいつの通路を断たれ、取り囲まれてしまうのだった。

捕えられたMC-1は、機械にかけられ、その記憶を引き出されていった。生態系の異なる平行世界の存在、時空移動の原理、クローンシステムなど……。



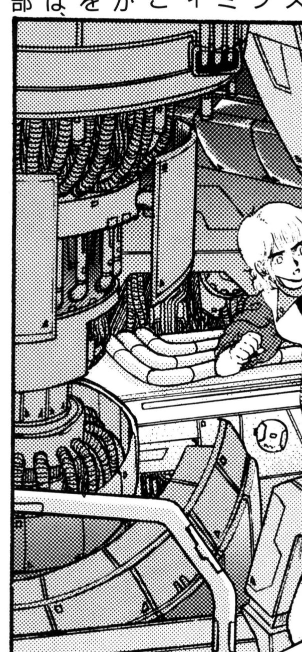


その内容に驚いた軍部は、マーシーたち第3平行世界・フリジアンの科学力を軍事利用することを思いついた。とくに、ZONE・DRIFTを可能にする時空移動機の入手に全力を傾けるのであった。



ーニング・システムにもトラブルが発生し、ミス・プリンティングを引き起こしていた。しかも、自己修復を急ぐティテスは、クローンの外部作業時間に制限をあたえて、一定の時間内に絶えずティテスのシンカーへ、収集データをインプットすることを義務づけており、タイム・リミットがすぎてもクローンが帰らぬ場合は、その生命活動が停止したものと判断、つぎなるクローン体が生み出されるようプログラムを組んでいたのであった。

そして、ひとり目のマーシー「MC-1」が、培養槽のなかで目覚めた。

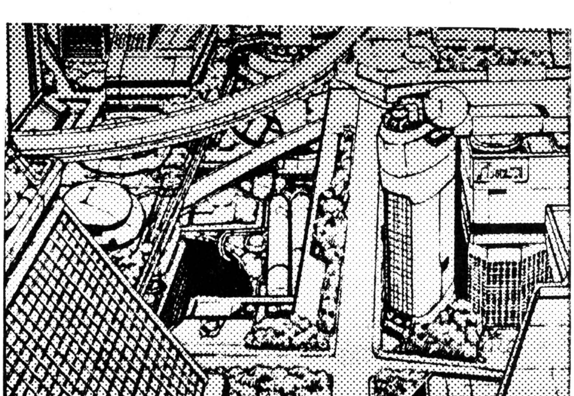


ティテス修復へ活動開始!!

ティテスの損傷箇所をチェックしていたMC-1は予想以上に大きなダメージを受けているティテスを残し、再生不可能なパーツを求めて、惑星ドリアン(第2平行世界)の主要5大都市のひとつ、ペンタングル・シティへと向かった。

そこは、総人口360万人、プロパガンダのために造られた地上の公共施設地区と、一般人居留地区B・1、コンテナ輸送一般解放地区B・2、軍管地区B・3、プラント地区B・4の五層からなるメトロ建築の立体都市であり、すべては「TUBE WAY ARMY」と呼ばれる軍の統治下におかれていた。

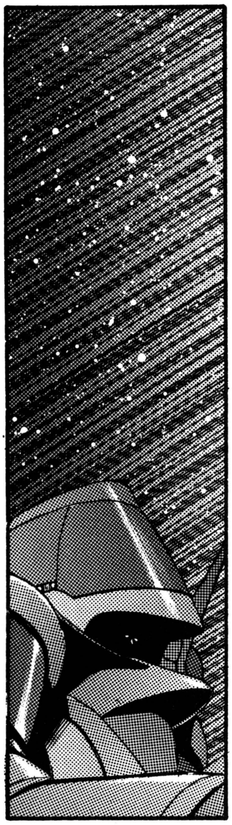
ペンタングル・シティへ現れたMC-1は、ティテスの代用パーツを探すいっぽう、自分たちの不時着したこの惑星につ



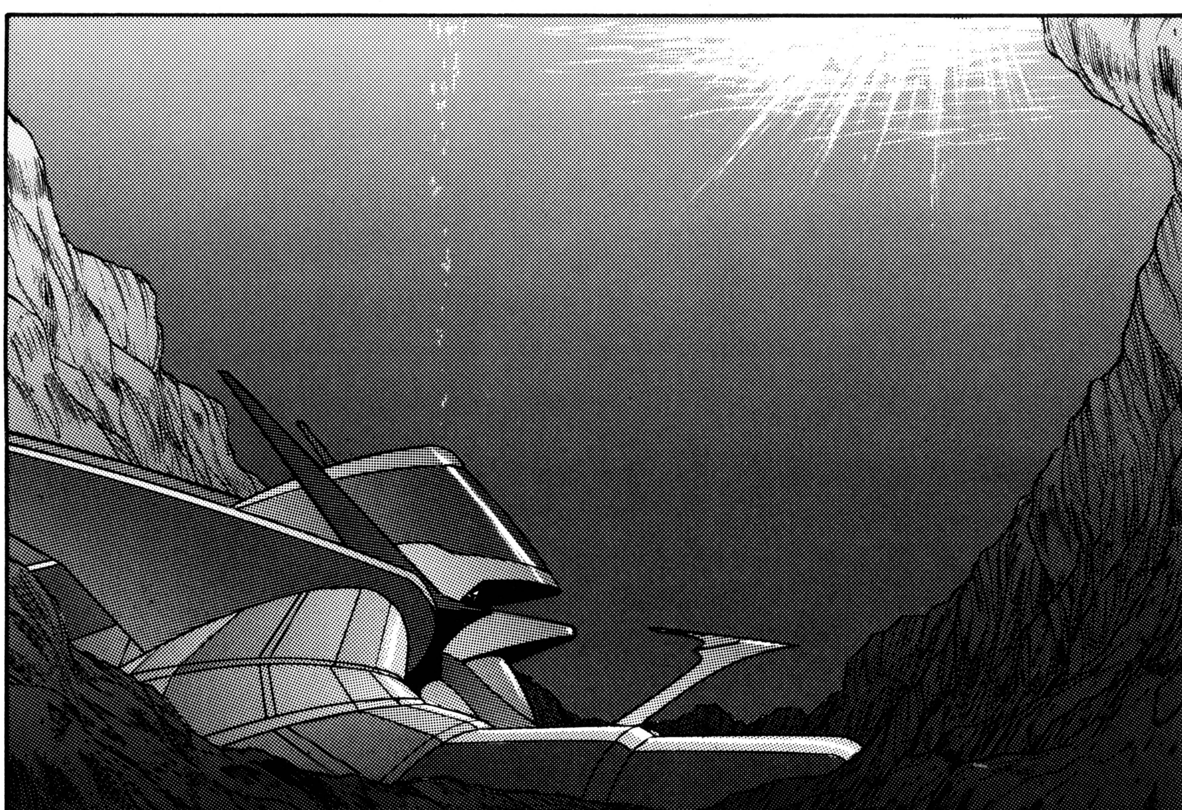
しかし、第3世界(フリジアン)内での作業のみを想定していたティテスは、平行世界への扉ともいえる「純粋鏡面」を通過するさいに必要な磁界シールドを装着してはいなかったのである。
　時空連続帯におけるポケットに一時的に入りこんでしまったとき、電子の流れが逆流してしまったティテスは、シンカーの記憶回路に誤った情報が刷り込まれ、本来の行動目的を見失ったまま、隣接する第2平行世界(ドリアン)へと飛ばされた……。

MC-1 生誕する

とある湖に不時着したティテスは、ZONE DRIFTのさいに、機体及び機関部に多大なダメージを受けてしまい、自己修復システムも不動不能な状態となっていた。そのため、自らプログラミングを変更し、クローニング・システムを作動させ、MC(マーシー・クローン)をプリント・アウトしていった。
　自身の体内に、遺伝子操作ブロックを持つティテスは、オフィサー・MCを自己生成し続けながら、メインテナンサーとして寄生させる、いわば「半永久的機械共生体」と化してしまったのだ。
　メインテナンサーとして生成された有機系ドロイドのクローン体「マーシー」は、ティテスの修復を最優先課題として、インプットされていた。すべての知識は刷り込みによって行われており、そのクローン体が外部から収集したデータは、ティテスによって次世代のクローン体に刷り込まれていくものであった。
　しかし、ティテスの損傷は予想以上に大きく、シンカーの故障が原因で、クロ









フリジアンにて…

第3平行世界フリジアンにおける惑星開発管理局は座標軸β(ベータ)に位置する惑星ベドラムに生命体反応を確認、新たな開拓地での知的生命体との接触を予想し、自ら思考し行動できる思考型コンピュータ「THINKER」を搭載した新型惑星探査機「ティテス」を踏査させることにした。

ときを同じくして、ティテスの設計開発メンバーの一員でもあった、フリジアン惑星開発管理局・第一級技術担当官マーシャル・ランスを中心に開発が進められていたクローニング・プロジェクトも、その完成をみていた。システムの開発コードは、プロジェクト・リーダーでもあるマーシャルの名をとり、「MARCY」と名付けられた。

管理局は、異種文明との交渉にあたり、自分たちの意思を伝える使節として、自らのクローン体を送り込むことを決定。これは、未知の領域へ向けての、恒星間航行における人体への影響を考慮してのひとつの安全策として採用されたものであった。

クローニング・システムを搭載した「ティテス」は惑星ベドラムに接近。しかし、惑星軌道上におけるアステロイド・ベルトにてニアミスが発生。この偶発的事故により、隣接界鏡面の時空振と共鳴したティテスは、ZONE・DRIFT(時空移動)を引き起こしてしまった……。

世界観

MODE・EXISTENCE
音階状 平行世界
時空管理局 MIDI 統合機関

- 1 アイオニアン
- 2 ドリアン（物語の舞台となる世界）
- 3 フリジアン（マーシーたちの世界）
- 4 リディアン
- 5 ミクソディリアン
- 6 エオリアン（ビュイックの所属する世界）
- 7 ロクリアン
- 8 オクターブ ── 地球を含むこの世界。マーシーたちの時代には、まだ、その存在は確認されていない。最後の辺境（へんきょう）世界でもある。

※この時点において、フリジアンがいちばん進んだ科学技術力を誇る。
　なお、ドリアンでは、一部の機関をのぞき、相互世界の存在は公表されていない。

時間

同時間軸線上にあるため、時間の流れは統一されている。つまり、意識的に過去に戻ったり、未来へ行くことはできない。どの世界も、つねに同じだけの時の経過をたどるものとなっている。

時空移動

各世界間の往来（おうらい）（ZONE・DREFT）は、ある種の時空移動手段によって可能となるが、今回の物語の舞台は、その手段が正確に確認される以前の世界が中心となっている。

純粋鏡面

時空連続帯の振動のちがいを利用して、各々の世界への移動は行われている。
この場合、相互世界間において、電子の流れが逆流してしまうことがあるためシールドが必要となってくる。シールドがない場合は、〝ティテス〟のように支障をきたすこともあり。非常に危険である。

時空連続帯

(フリジアン) 第3世界	ティテス
純粋鏡面	
(亜空間ポケット)	×故障
純粋鏡面	
(ドリアン) 第2世界	不時着

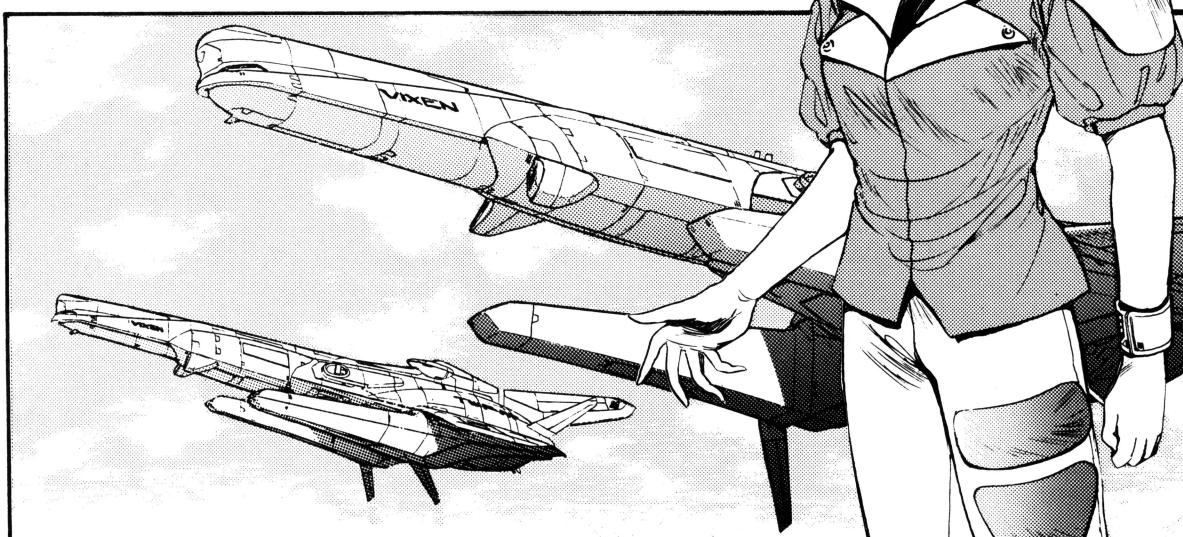
時空管理局

平行世界の存在が明らかになり、互いの世界間の移動手段が講じられるとともに、互いの世界に対する不可侵条約が制定され、そのための統合機関〝ＭＩＤＩ（ミディイ）〟が第６世界であるエオリアンを中心に設立された。その後、各世界間の相互協力で、時空管理局は運営されていく。地球でいうところの〝国連〟に相当するものとして考えれば、わかりやすいかもしれない。



SPECIAL EDITION OF MARCY

マーシー MARCY



PREMIUM STORY



同時間軸線上に平行して、その存在が確認されている７つの異なる世界がある。それらは、あたかも楽譜のなかに示される音階のそれと酷似しているところから、MODE EXISTENCE（音階状平行世界）と呼ばれていた……。

単行本「ファンタスティック・ファニーズ」（白夜書房刊）より抜粋。

砂倉（さくら）そーいち
PRESENTED BY SOICHI SAKURA


SORCERIAN
FALCOM ORIGINAL ROLE PLAYING
DRAGON SLAYER V
人気急上昇!!
ソーサリアン
2本立て
呪われたオアシス
沢田 翔
天の神々たち
真鍋 譲治
★特大読切★オッペケ時代劇
めたもる伊介
中津 賢也
★緊急集中連載★完結編
凄ノ王伝説外伝
永井 豪
強力レギュラー
サイレントメビウス／麻宮騎亜
宇宙英雄物語／伊東岳彦
エルデガイン／円 英智
その他熱血ヒーロー満載!!
コミック
月刊
コンプ
6月号大好評発売中!!
コンプコミックス
6・5
創刊!
コミックコンプ掲載のマンガがドカドカ単行本になるぞ!!

イースでXX(チョメチョメ)しようのコーナー♡だよ

コミックコンプの新連載企画にうかれて「イース」の原稿を遅らせた羽衣翔にバトウのお手紙を出そう(凸版印刷)

★ここだけの話・実は先月号はカラーページのある月だった…が、白黒になってしまった～ 今月はカラーあるかなァ？ まだ担当サンが何も言ってこないよ～コワイよ～おそろしーよ～



岡山県・北村一至さん♡

いよっ！コーナーの女王っ!!受験だってェ!?…あ…頭痛が…



埼玉県・Shin-しんくん

Shin-しんくんへレアの２年後は無いけどフィーナの２年後はあるヨ♡

東京都・隆秋さん



ごめん！ジェバ出しわすれた!! お代官様！おゆるひを～!!!!

東京都・AKIRAIKさん



中１!?うそだっ!!! このオーラ(ちから)は中１のものではない!!

東京都・SHIOZOさん



次！次回こそ！アドルくんは活やくしますっ!!たぶん…

栃木県・はねい翔くん



ファンクラブはどーなったのかな？なに？金がない？それはなんぎ

神奈川県・本田宗去庵くん



わ…笑った今回のハガキで一番面白かっただ♡

東京都・絢崎あきらくん



単行本→描き足し→描き直し→ううっ！どーしよおぉ…



東京都・LANCEさん



例によってお八ガキ待ってます。イラスト以外にも質問や新キャラのアイデアなど、何でも送ってちょ♡

●あて先＝〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷ＫＴビル コンプティーク編集部気付羽衣翔あて



レアの前に現れたこいつは何者だ!?

次号につづくぞっ!


はあっ……
ドッ……
アドル…
はっ!?


…………
フツーじゃないわね…
800年も前の王国の女神なんて…
とぼ
とぼ
とぼっ…



さて！そろそろ帰るか！
え？
せっかくさがえたのに…
も…もういくの？
フィーナが待ってるからね！
カチャッ！
じゃあっ！
パタン…
バカ！
バカァッ!!ドンカン!!
なによなによ!!少しくらい気づいてくれてもいいじゃないのっ!!
あたしだってフツーの女のコなんだからねっ!!


はァ。。。。
ステキなお方…♡
どんなヤツだつた？
へ？
占ものかな？
なにしにきたのかしら？
さあ？
金髪で…黒マントで…
角があって…
角？
あのお方の目で見つめられたらあたし…
息が苦しくなって身動きができなくて…
これは恋ね…♡
はあっ!
こらこらっ!!
石になってたのよっ!!
♡



ジュウー…!!
ジュー…
ふらぁ…
きゃっ!!!
ぐえっ!
一体何があったの!?
重いよ!!
ちょっと!どうしたの!?
は?


石像……
じゃないわっ!!
見張りの女のコ
だよこれっ!!
ぴょっ
ぴょっぴょっぴょっ。。。
ちょっ……
ちょっとまって!!
石化解除の
薬…



う〜ん…
どうして負けるんだー?
顔よ!
カオ?
ちょっと着がえしてくるね♡
アドルってすぐ顔に出るんだもん
どれがババかすぐわかっちゃう♡
お〜〜外だ外だ♡
やったーきもちいー♡
う〜〜ん♡
ねむい…
あれ?


ゴゴゴ……
ゴゴゴ——
やったあ——っ♡
またまたあたしの勝ち——♡


なるほど…
こいつはスゴイ!!
大切に預かっておくよ♡ レア
あたしだと思ってね♡
ああ!
これおいしーわよ♡ ホラ♡
す…すっぱいよ これ…ppp



コスチューム・デザイン=緑葉さん♡


パタン！
そろっ…
そろっ…
ぴとっ♥
ルタ・ジェンマくん♡.ぢごく耳PPP
アドル！
これを…
これは…
キミの剣？
これはクレリアの剣！
クレリア？
クレリアってワーちゃんの食べるあれか？
ち…ちょっと！あんな目玉のオバケに食べさせないでよ!!


ギロッ
ゴーバンさん!!
ごはんに行くわよっ
は…はいっ….
もうっ!!
アドルなんかっ!!
大ッキライよっ!!
どうぞー♡
あたしのおへや♡
おおっ♡

てぬきでごめんよ〜!!!



あ…アドルっ
てばっ…!!
ゴロゴロゴロ…
フィーナよりも
あの女の方が
いいんだわっ!!
ガラガラガラ…
フィーナちゃあーん!!
メシ食いにいこ♡
メシ!!
フィーナちゃん
てばっ♡
ポイ
ギクッ!!


ギクッ!!
アドル――♡
あ♡
レアだ♡
フィーナ!
レアだよ♡
わかってるわよ!
ちょっと見せたい物があるの♡
来て♡
……
わーい
わーい♡
きょとん!
ぐ…
ぐぐ…!!
カァッ!!!


髪の毛赤くなっちゃったね——♡
アドル変なカオしてるよ…
え？
あ…あれ——？ホントだ♡
い…今まで気がつかなかった
ジェバとお話しなんだったの？
？
あ——あれ？
あれは別に何でもなかったんだよ〜♡
〜〜〜
ははは…はっ…
あたしに何か隠してることない!?



ごめんなさいのコーナー・羽衣は先月号のアルティナに10%トーンを、はるのを、わすれました ゴメンよ〜っ!!!



Ys
イース
Sect 14
赤毛のアドル
アドルの中で何かが目覚めた…!?
羽衣 翔
SHOW HAGOROMO
Directed by CANDY HOUSE
Falcom ©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。



DERRINGER
「美少女モデルの“中藤美希”が拘束されている」……差出人不明の依頼状を受け取った探偵（ユーザー）がその調査に乗り出したが、中藤美希は大勢のスタッフたちと、CFの撮影をおこなっていた……。
アメリカン・デリンジャー・410GAは、いったい誰の手に、そして、誰を狙っているのか？
サスペンス・アドベンチャー・ゲーム
マルチ・ストーリー（シナリオが、2タイプあります）、そしてそれぞれのシナリオには、さらにマルチ・エンディングを用意してあります。
コマンドはすべて選択方式、スクロール＋アニメーション、BGMはFM音源、もちろんジャストサウンド・シリーズにも対応しています。
■対応機種
PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA
PC-98シリーズ（XAは除く） MSX2 2ドライブ専用（MSX2は1ドライブ専用）ディスク四枚組（PC-98、MSX2はディスク二枚組）
JAST SOUND Plus
（ジャストサウンド・シリーズ可）
定価8,800円
クレスト作品
第一弾 デリンジャー
第二弾 メイキング・オブ・Miki
第三弾 私鉄沿線殺人事件
Clest
全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7
YMTビル3F ☎03(706)9766
FAX03(706)9761
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普 5252817
JAST
ジャスト・ゲーム事業部 クレスト
大好評！
絶賛発売中
ぼくがきみを抱くときに
きみの引金にぼくの指がふれた
解決は撃ったばかりの熱い銃
日発売
藤美希プロモーションソフト
メイキング・オブ・Miki」
スタッフ募集中!!
移植及び開発スタッフ（プログラマー、他）を募集中です！
ジャスト宛までご連絡下さい。



©Kadokawashoten 1989 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397706535 雑誌13977—6